

Transfer Teknologi Pembuatan Curriculum Vitae Dan Poster Untuk Siswa Pondok Pesantren Al-Munawwaroh

Aji Prasetya Wibawa, Muhammad Ashar, Syaad Patmanthara
Teknik Elektro Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Riwayat Artikel: Diterima: 06-04-2021 Disetujui: 16-04-2021</p> <hr/> <p>Kata kunci: Teknologi Kreativitas Curriculum Vitae</p>	<p>Abstract: The use of technology in an increasingly sophisticated digital world has resulted in many software that makes it easier for people to develop performance and creativity. In the development of this modern era, expertise and skills are increasingly needed to manage certain software. For now, the design profession is also increasingly favored and needed by companies. So that it is possible for us to master a certain software in designing. To develop performance and creativity through design by providing creative design training using Figma and applied by making a CV or other forms. Figma is one of the online design software providers available on the internet, making it easier for all users to apply designs without downloading the software first. This training is expected to help students develop creativity and increase knowledge about design through figma.</p> <p>Abstrak: Penggunaan teknologi dalam dunia digital yang sudah semakin canggih, mengakibatkan banyaknya software yang semakin mempermudah masyarakat untuk mengembangkan kinerja dan kreativitas. Pada perkembangan era modern ini semakin dibutuhkan keahlian dan keterampilan untuk mengelola suatu software tertentu. Untuk saat ini, profesi desain juga semakin digemari dan dibutuhkan oleh perusahaan. Sehingga memungkinkan untuk kita menguasai suatu software tertentu dalam mendesain. Untuk mengembangkan kinerja dan kreativitas melalui desain dengan memberikan pelatihan desain kreatif menggunakan Figma dan diaplikasikan dengan pembuatan CV atau bentuk lainnya. Figma adalah salah satu penyedia software desain online yang tersedia di jejaring internet sehingga memudahkan seluruh pengguna untuk mengaplikasikan desain tanpa mengunduh software terlebih dahulu. Pemberian pelatihan ini diharapkan membantu siswa untuk mengembangkan kreativitas dan menambah pengetahuan tentang desain melalui figma.</p>
<p>Alamat Korespondensi: Aji Prasetya Wibawa, Jurusan Teknik Elektro / S1 Teknik Informatika Universitas Negeri Malang Jln. Semarang No.5 Malang E-mail: aji.prasetya.ft@um.ac.id</p>	

PENDAHULUAN

Desain merupakan kegiatan kreatif untuk merencanakan dan merancang sesuatu yang umumnya fungsional dan tidak ada sebelumnya dalam rangka menyelesaikan suatu masalah tertentu agar memiliki nilai lebih dan menjadi lebih bermanfaat bagi penggunaannya (Sanjaya, 2015). Desain perlu dipelajari karena dapat

menghasilkan uang, dengan Desain membuat sesuatu jadi lebih menarik, mengembangkan kreativitas, meringkas informasi agar lebih mudah dicerna, dan perlunya desain CV agar menambah ketertarikan perusahaan (Pribadi, 2016; Tinarbuko, 2015).

Resume pekerjaan adalah dokumen yang harus disiapkan selama proses pencarian kerja. Dokumen ini berisi informasi rinci tentang data pribadi seseorang, seperti nama lengkap, alamat, tanggal lahir, latar belakang pendidikan, dan pengalaman kerja. Tidak ada batasan panjang resume, yang terpenting adalah bagaimana dokumen ini berisi semua informasi yang menggambarkan pengalaman akademis dan profesional (Gallagher & Wodlinger Jackson, 2010; Hutahaean, 2009).

Poster adalah suatu karya seni atau karya desain grafis yang memuat gambar dan huruf pada kertas besar atau kecil. Aplikasi dilakukan dengan menempelkannya ke dinding atau permukaan datar lainnya dengan karakteristik yang paling menarik perhatian. Oleh karena itu poster biasanya menggunakan warna-warna kontras dan warna-warna yang kuat. Poster bisa menjadi sarana periklanan, pendidikan, publisitas, sosialisasi dan dekorasi. Selain itu, juga bisa menjadi reproduksi dari karya seni terkenal (Irfan, 2015; Kusumawardani et al., 2018; Subianto et al., 2018).

Figma merupakan editor grafis vektor (alat untuk membuat pola) dengan berbasis web serta fitur offline tambahan yang terdapat di desktop untuk *platform* Mac OS dan Windows. Aplikasi pendamping Figma Mirror yang tersedia di *platform* Android dan iOS untuk dapat melihat desain Figma di perangkat seluler. Fitur yang terdapat pada Figma berfokus pada penggunaan antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna dengan kolaborasi waktu nyata (*real-time*). Dapat diambil kesimpulan, Figma merupakan desain digital dan alat prototyping (Puspita, 2020; Terrell, 2019).

Dalam rangka mencapai dasar pemikiran dan tujuan tersebut, maka sebagai pengajar di bidang Informatika turut berperan aktif dengan menyelenggarakan kegiatan Workshop at School dengan tema "Show Your Talent In Your Design Using Figma" untuk menumbuhkan minat pelajar dalam dunia pengembangan desain sesuai pokok utama imajinasi dari masing-masing pelajar. Pelatihan ini diharapkan dapat membantu pelajar untuk lebih mengenal tentang dasar-dasar dari pembuatan Poster dan CV namun berdasar imajinasi mereka, serta dapat memanfaatkan dan mengimplementasikannya sesuai kebutuhan setiap individu kedepannya (Nugroho et al., 2010; Rohman & Cahyadi, 2018).

METODE

Kegiatan workshop at school ini dilakukan dengan menggandeng mitra yaitu Pondok Pesantren Al-Munawwaroh di Kedungkandang. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini berdasar tujuan pelatihan yang telah disusun maka di susun langkah atau cara pelaksanaan sebagai berikut:

Diskusi Antara Pihak Pelaksana dengan Sekolah

Diskusi antara pihak sekolah dan tim pelaksana untuk sosialisasi program terhadap guru, maupun pihak sekolah tentang maksud, tujuan, dan metode pelaksanaan program. Diskusi juga digunakan untuk menggali informasi tentang kebutuhan terkait jalannya kegiatan. Diskusi dilakukan dengan Dosen Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang. Selanjutnya hasil diskusi digunakan sebagai bahan untuk mempersiapkan pelaksanaan pembuatan aplikasi media interaktif.

Persiapan dan Pelaksanaan Pembuatan Aplikasi

Tahap ini digunakan oleh tim pelaksana untuk mempersiapkan segala kebutuhan yang akan digunakan pada pelaksanaan pembuatan aplikasi, mulai dari pembuatan desain alat sampai perlengkapan yang akan digunakan pada saat pembuatan aplikasi media interaktif.

Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan ini merupakan kegiatan diseminasi tentang penggunaan alat yang akan diberikan kepada Pondok Pesantren Al-Munawwaroh tersebut. Kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab, dan praktik. Metode ceramah dilakukan untuk memberikan pemahaman tentang teori dan konsep prinsip kerja aplikasi. Metode tanya jawab bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang manfaat aplikasi dan prinsip kerjanya. Sedangkan metode praktik dilaksanakan untuk mempraktikkan pengoperasian figma. Untuk mengukur keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat ini, akan dilakukan evaluasi terhadap peserta dan evaluasi kegiatan. Evaluasi terhadap peserta terdiri dari evaluasi awal yang

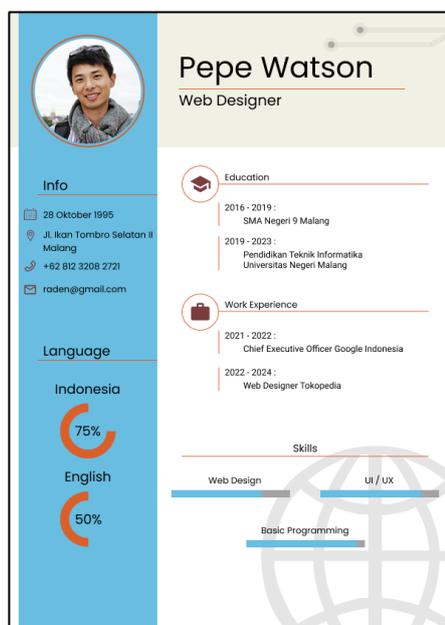
dilakukan dengan memberikan pretest kepada peserta dan evaluasi akhir yang diukur dari kemampuan peserta mengerjakan seluruh instruksi dalam lembar kerja pelatihan.

HASIL

Pelaksanaan “Transfer Teknologi Pembuatan Curriculum Vitae Dan Poster Untuk Siswa Pondok Pesantren Al-Munawwaroh” dilaksanakan pada hari Jumat, 17 Oktober 2020 diikuti oleh sebanyak 30 siswa Pondok Pesantren Al-Munawwaroh. Materi Pelatihan yang disampaikan berupa pembuatan CV dan Poster dengan mengutamakan desain gambar dasar melalui shape dan penggunaan warna melalui tools – tools yang ada sebagai variasi. Dalam kegiatan praktek ini peserta dibagi menjadi 5 kelompok dengan tiap-tiap kelompok beranggotakan 6 orang. Praktek ini bertujuan membimbing peserta untuk dapat membuat kreatifitas dan membuat *Curriculum Vitae* dan poster yang diperlukan untuk pencarian beasiswa studi lanjut ataupun kerja. Hasil kegiatan pelatihan yang berkaitan dengan bidang akademik adalah terjadi peningkatan pengetahuan dan pemahaman peserta pada saat sebelum dan sesudah melakukan pelatihan, hal ini dapat dilihat dari hasil praktek yang telah dilakukan dan peserta yang mengikuti dengan antusias (Gallagher & Wodlinger Jackson, 2010; Subianto et al., 2018).

Tabel 1. Hasil Evaluasi Transfer Teknologi

No.	II. Indikator	I. Respon Participant (%)			
		III. T B	IV. K B	V. B	VI. S B
1	Kehadiran trainer			10.5	89.5
2	Pemahaman trainer terhadap isi pelatihan			13.2	86.8
3	Pemahaman peserta terhadap penyampaian materi			39.5	60.5
4	Suasana pelatihan yang komunikatif		2.6	26.3	71.1
5	Kesiapan trainer			21.1	78.9
	Rata-rata		0.52	22.1	77

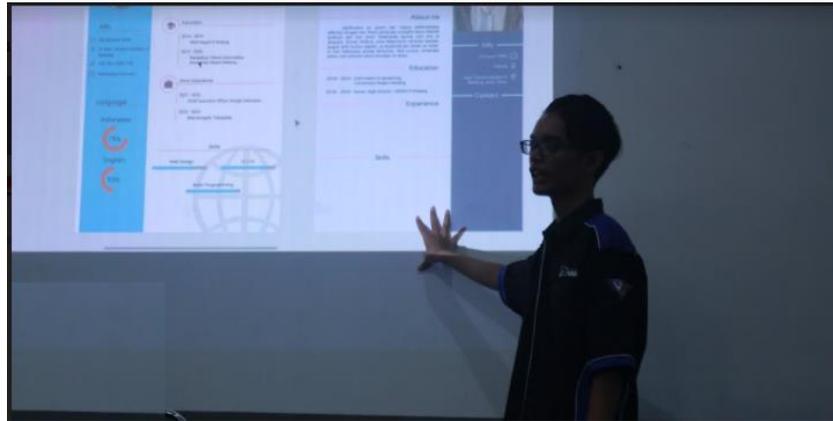


(a). Produk Curriculum Vitae



(b). Produk Poster

Gambar 1. Contoh Hasil Produk Pelatihan



Gambar 2. Suasana Pelatihan

PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pembuatan curriculum vitae dan poster untuk siswa pondok pesantren al-munawwaroh telah terlaksana dengan baik, meskipun terhambat berbagai hambatan selama proses pelaksanaannya. Dimulai dari persiapan kegiatan hingga pelaksanaan teknis. Materi yang diberikan adalah cara mendesain curriculum vitae dan poster. Hal ini dipilih karena curriculum vitae dan poster merupakan hal yang cukup penting yang dalam kegiatan kegiatan yang kita jalani sehingga sangat berguna jika kita menguasai skill mendesain tersebut. Untuk tools yang digunakan dalam pelatihan desain yaitu menggunakan aplikais figma. Penggunaan aplikasi figma untuk kegiatan ini karena aplikasi tersebut mudah untuk digunakan untuk belajar desain, bisa dipakai untuk semua spek komputer karena berbasis website, serta kita dapat berkolaborasi bersama tim dalam satu proyek untuk membuat suatu proyek. Siswa pondok pesantren al munnawaroh pun juga menyimak dengan seksama materi materi yang diberikan selama kegiatan berlangsung. Dari keseluruhan kegiatan rata-rata respon dari siswa menyatakan Kurang Bagus (KB) 0.52, Bagus (B) 22.1 dan 77 Sangat Bagus (SB).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan “Transfer Teknologi Pembuatan Curriculum Vitae Dan Poster Untuk Siswa Pondok Pesantren Al-Munawwaroh” dapat ditarik kesimpulan bahwa emahaman siswa Pondok Pesantren Al-Munawwaroh terhadap transfer teknologi didapatkan siswa menyatakan Kurang Bagus (KB) 0.52, Bagus (B) 22.1 dan 77 Sangat Bagus (SB). Kemudian kemampuan siswa Pondok Pesantren Al-Munawwaroh

mengalami peningkatan, dimana setiap kelompok guru telah berhasil membuat gambar dan slide presentasi untuk memvariasikan media belajarnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Gallagher, J. C., & Wodlinger Jackson, A. M. (2010). How to write a curriculum vitae. *American Journal of Health-System Pharmacy*, 67(6), 446–447.
- Hutahaean, E. S. H. (2009). Sistem Informasi Psikologi Industri: Menyeleksi Aplikasi Resume Pekerjaan Dengan Cara Yang Tepat Dan Objektif. *Proceeding PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur & Sipil)*, 3.
- Irfan, I. (2015). Perpaduan Elemen-Elemen Desain Pada Karya Desain Poster Mahasiswa (Studi Kasus pada Tugas Poster Mata Kuliah Penulisan Naskah Iklan Dkv Fsd Unm Angkatan 2011). *Tanra*, 2(02), 54–68.
- Kusumawardani, N., Siswanto, J., & Purnamasari, V. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media poster terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2), 170–174.
- Nugroho, P. S., Cahyadin, M., Perindustrian, D., Kebudayaan, D., & Pariwisata, D. K. (2010). Analisis Perkembangan Industri Kreatif Di Indonesia. *Simposium Ekonomi Indonesia Pasca Krisis Ekonomi Global, Surabaya*.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi model ADDIE*. Kencana.
- Puspita, R. (2020). *Pengembangan prototipe aplikasi community aggregator beskem dengan pendekatan ucd menggunakan balsamiq mockup dan FIGMA (studi kasus: PT Mozaik Bintang Persada)*. Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah
- Rohman, M. Z., & Cahyadi, D. (2018). Pemanfaatan Komputer Grafis Menggunakan Software Corel Draw Dalam Pembelajaran Pembuatan Poster Dan Spanduk. *Prosiding Semnas PPM 2018*, 1(1), 1007–1012.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana.
- Subianto, I. B., Anto, P., & Akbar, T. (2018). Perancangan poster sebagai media edukasi peserta didik. *Jurnal Desain*, 5(03), 215–222.
- Terrell, J. (2019). *Comp 523 lab: using Figma 6*.
- Tinarbuko, I. T. S. (2015). *Dekave: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. CAPS.