
PELATIHAN DESAIN GRAFIS MEMBUAT BOARDGAME DI TAMAN BELAJAR IPMA

Dimas Irawan Ihya' Ulumuddin^{1*}, Henry Bastian¹, Khamadi¹, Adi Prihandono²

¹Desain Komunikasi Visual, Universitas Dian Nuswantoro

²Teknik Informatika, Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Imam Bojol 207 Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

*E-mail: dimas.irawan@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan karena terdapat temuan permasalahan bahwa Ikatan Pemuda Girikusuma (IPMA) yang memiliki program edukasi berupa taman belajar ingin menambah media pembelajaran dalam bentuk boardgame. Namun kendala selama ini yang dialami oleh IPMA adalah minimnya pengetahuan para pengurus IPMA terkait dengan desain grafis. Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada pengurus IPMA agar mampu membuat desain grafis, khususnya dalam membuat boardgame sebagai alternatif media pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini akan dilaksanakan dengan menggunakan metode penyuluhan melalui beberapa tahapan. Metode penyuluhan merupakan metode yang tepat karena jumlah peserta dalam kegiatan ini mencapai 20 orang, sehingga perlu dilakukan ceramah. Selain itu, kegiatan ini juga dilakukan praktek secara kelompok untuk melakukan evaluasi terhadap materi yang sudah disampaikan. Hasilnya peserta mampu untuk membuat desain boardgame dengan konsep masing-masing dan desain boardgame tersebut dicetak sebagai contoh desain boardgame yang nantinya dapat ditingkatkan lagi desain maupun media cetaknya.

Kata kunci : *desain grafis, boardgame, taman belajar IPMA*

PENDAHULUAN

Taman belajar IPMA merupakan tempat yang digunakan oleh pemuda-pemudi di Desa Banyumeneng untuk memberi fasilitas kepada anak-anak agar bisa belajar dengan baik. Terdapat berbagai media yang digunakan di Taman Belajar IPMA sebagai media pembelajaran bagi anak-anak. Kebanyakan media yang digunakan adalah buku, mulai dari buku cerita, buku pelajaran, dan lain sebagainya. Selama ini, anak-anak yang datang ke taman belajar tersebut memiliki antusiasme yang baik. Banyak anak-anak yang berkunjung ke taman belajar tersebut. Meskipun taman belajar tersebut sering dikunjungi oleh anak-anak, tetapi nyatanya tidak lepas juga dari permasalahan. Salah satu permasalahan yang terjadi adalah anak-anak cenderung cepat bosan ketika belajar di taman belajar tersebut. Hal ini tentu akan menjadi permasalahan yang kompleks jika tidak segera menemukan solusinya.

Membantu anak dalam belajar merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan oleh orang tua (Lilawati, 2020). Namun biasanya memberikan pengajaran kepada anak menjadi kesulitan tersendiri bagi orang tua. Kesulitan yang sering dialami adalah anak memiliki kecenderungan cepat bosan dalam hal belajar. Mereka tentu lebih memilih bermain dari pada harus belajar. Sehingga salah satu cara terbaik agar anak tidak cepat bosan dalam hal belajar adalah dengan mengajarkannya bermain sambil belajar. Metode yang bisa dilakukan harusnya adalah metode yang memiliki sifat beragam, karena metode yang berulang-ulang dapat mempengaruhi semangat belajar anak-anak (Nuuruz Zakiyah, 2023). Pengurus dari Taman Belajar IPMA juga memiliki ide untuk menerapkan metode belajar sambil bermain melalui sebuah media permainan dalam bentuk *boardgame*. Selama ini kegiatan belajar di Taman Belajar IPMA hanya sebatas membaca beberapa buku dan juga membantu menyelesaikan tugas sekolah dari anak-anak. Seperti pada gambar 1 di bawah, kegiatan pada taman belajar IPMA biasanya diselenggarakan pada tiap Jumat malam.



Gambar 1. Kegiatan belajar Bersama di Taman Belajar IPMA

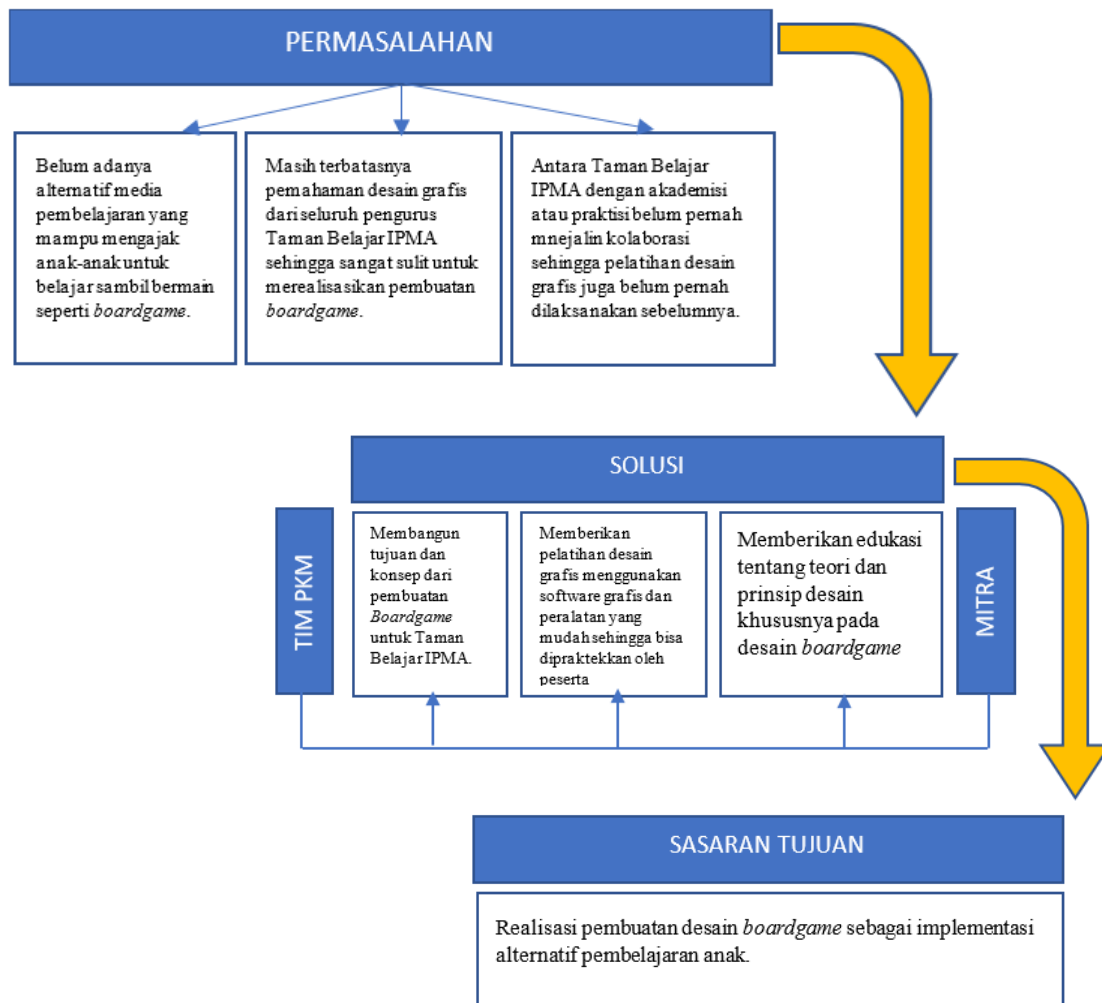
Permasalahan yang terjadi pada Taman Belajar IPMA adalah belum dapat terealisasikannya *boardgame* yang diinginkan, karena masih terdapat keterbatasan dalam pembuatan *boardgame* tersebut. Dari pengurus taman belajar tersebut tidak ada yang memiliki kompetensi dalam bidang desain grafis sehingga hal ini menjadi masalah yang belum ada solusinya. Nyatanya dalam perancangan *boardgame* sendiri dibutuhkan desain yang tepat, baik dari segi pemilihan warna, font, layout, dan juga teknik cetak dari *boardgame* tersebut. Berdasarkan permasalahan dan potensi di atas, maka perlu dilakukan kegiatan pelatihan desain grafis untuk membuat *boardgame* di Taman Belajar IPMA dengan harapan agar konsep dan desain yang dihasilkan nantinya bisa mengatasi permasalahan yang ada di taman belajar tersebut. Sekaligus memberikan kesempatan kepada anak-anak agar bisa bermain sambil belajar.

Pelatihan ini didasarkan pada pelatihan-pelatihan sebelumnya yang sudah dilakukan dengan berbagai tema pada bidang desain komunikasi visual dan multimedia. Seperti pelatihan yang dilakukan oleh (Irawan Ihya dkk., 2023) yang mampu menghasilkan video branding yang sudah dipublikasikan. Lalu pelatihan yang diinisiasi oleh (Muqoddas dkk., 2023) mampu menghasilkan konten untuk media sosial pada produk usaha taruna Malwapati. Dengan dasar tersebut pelatihan ini diharapkan juga mampu memberikan kontribusi yang nyata bagi mitra yaitu Taman Belajar IPMA.

METODE

Metode pelaksanaan harus menjelaskan tahapan yang akan dilakukan mulai dari perencanaan, pengusulan, pelaksanaan, hingga pelaporan (Sunarsi dkk., 2019). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini akan dilaksanakan dengan menggunakan metode penyuluhan melalui beberapa tahapan. Metode penyuluhan merupakan metode yang tepat karena jumlah peserta dalam kegiatan ini mencapai 20 orang, sehingga perlu dilakukan ceramah. Selain itu, kegiatan ini juga dilakukan praktek secara kelompok untuk melakukan evaluasi terhadap materi yang sudah disampaikan. Pelaksanaan pengabdian ini berisi beberapa kegiatan sistematis. Kegiatan awal melakukan survey pada Taman Belajar IPMA untuk melihat proses belajar anak-anak. Selanjutnya memberikan penjelasan materi terkait teori dan prinsip desain sebagai langkah awal merumuskan konsep *boardgame* yang sesuai dengan anak-anak. Memberikan paparan materi tentang media *boardgame* beserta elemen-elemennya. Lalu, praktik pembuatan desain *boardgame* menggunakan *software* desain grafis dan perangkat laptop. Metode pelaksanaan kegiatan program pengabdian kepada masyarakat dapat dilihat pada Gambar 3 di bawah. Berdasarkan bagan tersebut, tahapan-tahapan yang dilakukan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah
Tahap ini dilakukan untuk menemukan permasalahan yang terjadi pada Taman Belajar IPMA.
2. Pengumpulan Data
Melakukan survey dengan mengunjungi Taman Belajar IPMA untuk melihat kegiatan belajar anak-anak. Selain itu juga mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh IPMA dengan melakukan diskusi bersama pengurus.
3. Persiapan Materi, Sarana dan Prasarana Pendukung
Melakukan identifikasi sarana dan prasarana yang dibutuhkan pada saat kegiatan pengabdian berlangsung. Selain itu, merumuskan dan membuat materi yang akan disampaikan.
4. Implementasi
Melakukan penyampaian materi kepada pengurus IPMA berdasarkan materi yang sudah dibuat yang berkaitan dengan desain grafis dalam pembuatan *boardgame*.



Gambar 3. Diagram Metode Pelaksanaan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain grafis merupakan sebuah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tipografi, fotografi, serta ilustrasi yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Bidang ini melibatkan proses komunikasi visual dan desain komunikasi. Desainer grafis menciptakan dan mengombinasikan simbol, gambar, dan teks untuk membentuk representasi gagasan dan pesan secara visual. Penggunaan umum dari desain grafis meliputi desain perusahaan (logo dan merek), desain editorial (majalah, surat kabar, dan buku), desain lingkungan, periklanan, desain web, desain komunikasi, dan kemasan produk. Jadi, desain grafis merupakan seni menciptakan komposisi visual yang memadukan elemen-elemen tersebut untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada audiens

Pelatihan desain grafis untuk membuat board game merupakan topik menarik yang menggabungkan kreativitas, desain visual, dan permainan. Desain grafis memainkan peran penting dalam menciptakan board game yang menarik dan berkesan. Desain yang baik dapat meningkatkan pengalaman bermain, memudahkan pemahaman aturan, dan menambah daya tarik visual. Beberapa aspek visual yang perlu diperhatikan dalam membuat desain boardgame yaitu komponen boardgame yang meliputi desain papan, kartu, token, dan elemen lainnya, ilustrasi dan karakter, pemilihan font yang sesuai untuk aturan permainan, menata elemen-elemen grafis agar terlihat seimbang dan mudah dibaca, dan pemilihan warna yang cocok dan menciptakan kesan visual yang konsisten.

Pembuatan desain grafis membutuhkan tools dan software. Peralatan yang dibutuhkan misalnya seperti laptop atau *personal computer* dan juga dapat digunakan pada *tablet* atau *smartphone*. Software yang bisa digunakan untuk membuat desain cukup banyak. Seperti CorelDraw, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, atau beberapa software yang bisa digunakan melalui *smartphone* seperti Canva, Microsoft Designer dan lain sebagainya. Penguasaan terhadap tools dan software akan mempengaruhi hasil boardgame yang akan dibuat. Selain penguasaan tools dan software, diperlukan juga studi kasus dan praktik. Studi kasus dapat digunakan untuk menganalisis boardgame yang sudah ada dan untuk memahami bagaimana desain grafis mempengaruhi pengalaman bermain. Praktik juga diperlukan untuk dapat mengetahui seberapa kemampuan peserta nantinya dalam pembuatan boardgame.

Program kemitraan masyarakat (PKM) Pelatihan Desain Grafis untuk Membuat *Boardgame* di Taman Belajar IPMA Desa Girikusuma Demak, telah terlaksana berkat dukungan dari Pengurus IPMA. Selain itu, PKM ini juga berhasil dengan baik karena dukungan pendanaan dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) UDINUS. Pada Tabel 1 dijelaskan bahwa terdapat tiga langkah dalam pelaksanaan kegiatan ini. Dimulai dari koordinasi antara pelaksana kegiatan dengan mitra. Kemudian pelaksanaan kegiatan dengan penyampaian materi terkait pelatihan desain grafis. Dan yang terakhir adalah evaluasi kegiatan untuk melihat hasilnya. Adapun pelaksanaan dari kegiatan pelatihan desain grafis tersebut dapat dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Pelaksanaan kegiatan PKM

NO	LANGKAH	PERSIAPAN	
		TUJUAN	HASIL
1	Koordinasi antara tim pelaksana dengan mitra yakni Ikatan Pemuda Girikusuma (IPMA)	Observasi, pembahasan kebutuhan mitra dan kompetensi tim pelaksana, serta menganalisis permasalahan dan kebutuhan mitra.	Evaluasi permasalahan dan kebutuhan mitra terkait pembuatan <i>boardgame</i> .
2	Melaksanakan kegiatan	Melaksanakan kegiatan sesuai rencana dan jadwal yang telah dipersiapkan	Peserta kegiatan memperoleh materi pemahaman dan praktik tentang desain grafis untuk pembuatan <i>boardgame</i> .
3	Mengevaluasi kegiatan	Mengetahui sejauh mana proses kegiatan berjalan dan manfaat bagi mitra dan peserta kegiatan	Hasil kegiatan bagi mitra dan laporan akhir kegiatan oleh tim pelaksana

Kegiatan pelatihan desain grafis telah dilaksanakan pada hari Minggu, 14 Januari 2024 yang dihadiri oleh seluruh pengurus IPMA yang berjumlah 20 orang. Pelatihan tersebut diselenggarakan di rumah salah satu pengurus IPMA yang sudah menjadi *basecamp* dari organisasi tersebut. Pelatihan dimulai dengan penyampaian materi yang berkaitan dengan desain grafis. Teori tentang elemen desain menjadi dasar pengetahuan bagi peserta untuk dapat mengetahui apa saja yang bisa dibuat untuk desain. Selanjutnya prinsip-prinsip dalam desain juga dijelaskan agar peserta mampu

memahami bagaimana membuat desain dari elemen-elemen desain. Teori desain grafis ini sangat penting karena dapat menjadi pondasi dalam pembuatan desain boardgame.

Setelah itu, dilanjutkan dengan memberikan paparan materi yang berkaitan dengan studi kasus tentang boardgame yang sudah pernah dibuat sebelumnya dan juga memberikan materi berupa praktek membuat desain *boardgame*. Pembuatan desain *boardgame* dilakukan dengan menggunakan *software* Canva, karena Canva merupakan *software* multifungsi yang salah satunya bisa digunakan untuk membuat desain. Canva dipilih karena menjadi salah satu *software* yang mudah diinstal dan dapat diakses oleh semua orang. Peserta pelatihan sangat antusias dalam memperhatikan paparan materi tentang desain *boardgame* dengan Canva. Setelah itu, materi selanjutnya adalah peserta membuat desain *boardgame* secara. Tampak pada Gambar 4 para peserta dengan antusias memperhatikan materi yang telah disampaikan yang berkaitan dengan desain grafis. Hasilnya sebagian peserta mampu untuk membuat desain *boardgame* dengan konsep masing-masing dan desain *boardgame* tersebut dicetak sebagai contoh desain *boardgame* yang nantinya dapat ditingkatkan lagi desain maupun media cetaknya.



Gambar 4. Dokumentasi pelaksanaan kegiatan PKM

Kegiatan program kemitraan masyarakat pelatihan desain grafis untuk membuat *boardgame* sudah dilaksanakan dengan mendapatkan beberapa hasil seperti berikut:

1. Seluruh peserta kegiatan pelatihan dapat memahami dengan baik materi yang telah disampaikan yaitu mengenai desain grafis.
2. Seluruh peserta kegiatan pelatihan mampu mengikuti dengan baik materi praktik membuat desain *boardgame* dengan menggunakan canva.
3. Seluruh peserta kegiatan pelatihan mulai memahami pentingnya desain grafis dalam kegiatan di Taman Belajar IPMA.



Gambar 5. Dokumentasi hasil praktik membuat desain *boardgame*

Gambar 5 merupakan hasil dari pelatihan desain grafis untuk membuat *boardgame* ini, secara keseluruhan peserta dari pengurus IPMA mampu membuat desain *boardgame* sesuai dengan konsepnya masing-masing. Dari 20 peserta, 16 orang berhasil mempraktekkan materi dengan baik. Sisanya terdapat 4 peserta yang belum bisa menerapkan materi pelatihan karena terkendala jaringan internet. Karena kebanyakan masih belum mempunyai aplikasi Canva, sehingga perlu diunggah dan diinstal terlebih dahulu. Selain itu, para peserta juga mencoba secara langsung bagaimana mencetak hasil desain *boardgame*nya melalui printer. Secara keseluruhan peserta memahami dan mampu menerapkan materi yang telah disampaikan oleh tim PKM.

Berdasarkan hasil kegiatan pelatihan desain grafis membuat *boardgame* ini tampak memuaskan. Karena sebagian besar peserta mampu mengimplementasikan hasil pelatihan dengan baik. Para peserta mampu membuat desain *boardgame* yang menarik, meskipun desain yang dibuat masih tergolong pada desain yang sederhana. Dibandingkan dengan kegiatan pelatihan yang dilakukan sebelumnya dengan judul kegiatan pendampingan *branding* program kelompok sadar wisata Srikandi terdapat perbedaan yang cukup signifikan. Dalam kegiatan desain *branding* Pokdarwis Srikandi, para peserta yang berasal dari kalangan ibu rumah tangga tampak cukup kesulitan dalam mengimplementasikan pembuatan desain *branding* tersebut. Hal tersebut dikarenakan kalangan ibu rumah tangga yang memiliki kelemahan kurang menguasai peralatan dan software yang digunakan untuk membuat desain. Sedangkan pada pelatihan desain grafis untuk membuat *boardgame* secara keseluruhan peserta berasal dari kalangan anak muda. Sehingga para peserta tidak ada kesulitan dalam membuat desain tersebut.

KESIMPULAN

Taman belajar IPMA merupakan tempat yang digunakan oleh pemuda-pemudi di Desa Banyumeneng untuk memberi fasilitas kepada anak-anak agar bisa belajar dengan baik. Permasalahan yang terjadi pada Taman Belajar IPMA adalah belum dapat terealisasikannya *boardgame* yang diinginkan, karena masih terdapat keterbatasan dalam pembuatan *boardgame* tersebut. Program kemitraan masyarakat (PKM) Pelatihan Desain Grafis untuk Membuat *Boardgame* di Taman Belajar IPMA Desa Girikusuma Demak, telah terlaksana dengan baik. Hasilnya sebagian peserta mampu untuk membuat desain *boardgame* dengan konsep masing-

masing dan desain *boardgame* tersebut dicetak sebagai contoh desain *boardgame* yang nantinya dapat ditingkatkan lagi desain maupun media cetaknya.

Saran dari kegiatan PKM ini yaitu agar kegiatan pelatihan ini bisa diteruskan ke tahap berikutnya dan memberikan pendampingan pengembangan untuk pembuatan desain yang lainnya sesuai dengan kebutuhan IPMA, sehingga ilmu yang telah diterima dan diserap oleh peserta bisa diterapkan secara langsung dan tepat guna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan PKM ini telah terlaksana dengan lancar dan baik berkat dukungan dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Dian Nuswantoro. Selain itu, ucapan terima kasih juga kami tujukan untuk pengurus IPMA Desa Girikusuma yang telah bersedia menjadi mitra dalam kegiatan PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Irawan Ihya, D., Haryadi, T., Sulistiyawati, P., Nuswantoro JI Imam Bojol, D., Tengah, J., 2023. PENDAMPINGAN BRANDING PROGRAM KELOMPOK SADAR WISATA (POKDARWIS) SRIKANDI KELURAHAN TINJOMOYO BERBASIS VIDEOGRAFI 8.
- Lilawati, A., 2020. Peran Orang Tua dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran di Rumah pada Masa Pandemi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, 549. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.630>
- Muqoddas, A., Soeleman, A., Hasyim, N., Prabowo, D.P., Komunikasi, D., n.d. JOIN-Jurnal Program Kemitraan dan Pengabdian Kepada Masyarakat PEMBUATAN KONTEN SOSIAL MEDIA DAN YOUTUBE PRODUK USAHA KARANG TARUNA MALWAPATI DI DESA BANYUMENENG MRANGGEN DEMAK Pembuatan Konten Sosial Media dan Youtube Produk Usaha Karang Taruna Malwapati di Desa Banyumeneng Mranggen Demak.
- Nuuruz Zakiyah, 2023. Perancangan Board game sebagai Alternatif Media Pembelajaran Kognitif dan Bahasa di Taman Kanak-Kanak Kelas B. *Repository ITS* 1–10.
- Oemar Hamalik, 2001. *Psikologi Belajar dan Mengajar*, 8th ed. Sinar Baru Algesindo, Bandung.
- Rohmawati, A., Rawamangun Muka, J., Timur, J., n.d. EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN. <https://doi.org/10.21009/JPUD.091>
- Sunarsi, D., Kustini, E., Lutfi, A.M., Fauzi, R.D., Noryani, N., 2019. Penyuluhan Wirausaha Home Industry Untuk Meningkatkan Ekonomi Keluarga Dengan Daur Ulang Barang Bekas. *BAKTIMAS: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat* 1, 188–193. <https://doi.org/10.32672/btm.v1i4.1720>
- Supardi, 2013. *Sekolah Efektif, Konsep Dasar dan Praktiknya*. Rajawali Press, Jakarta.
- Yusufhadi Miarso, 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Prenadamedia Group, Jakarta.