

APLIKASI PIXELLAB UNTUK DASAIN MEDIA INFORMASI

Dwi Sudjanarti¹⁾, Asminah Rahmi²⁾, Heru Utomo³⁾, Rr. Tri Istining Wardani⁴⁾,
Esther Hesline Palandi⁵⁾

¹Administrasi Niaga, Politeknik Negeri Malang
email: dwi.sudjanarti@polinema.ac.id

²Administrasi Niaga, Politeknik Negeri Malang
email: asminah.rahmi@polinema.ac.id

³Administrasi Niaga, Politeknik Negeri Malang
email: heru.utomo@polinema.ac.id

⁴Administrasi Niaga, Politeknik Negeri Malang
email: tri.istining@polinema.ac.id

⁵Administrasi Niaga, Politeknik Negeri Malang
email: ester.hesline@polinema.ac.id

Abstract

Pemberlakuan kebijakan *physical distancing* yang kemudian menjadi dasar pelaksanaan belajar dari rumah juga dilaksanakan oleh KB/TK Star Kids. WhatsApp merupakan salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar daring. Hal ini dikarenakan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media WhatsApp, yaitu WhatsApp Group. Selain kelebihanannya WhatsApp Group juga memiliki kekurangan. Pesan teks yang disampaikan oleh guru melalui WhatsApp Group terkadang tidak tersampaikan dengan baik dikarenakan banyaknya chat pada group tersebut. Pelatihan desain media informasi menggunakan software aplikasi pixellab dapat dimanfaatkan untuk menambah keterampilan guru atau pihak sekolah membuat atau mendesain media informasi lebih menarik, sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik. Hal ini dikarenakan desain yang dibuat mempunyai ekstension JPEG yang membuat tampilan berbeda dengan chat biasa.

Keywords: media informasi, WhatsApp, Pixellab

1. PENDAHULUAN

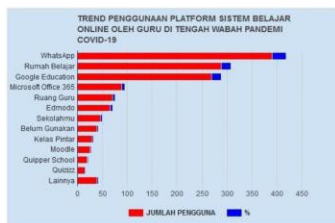
Pandemi Covid-19 memaksa masyarakat dunia mendefinisikan makna hidup, tujuan pembelajaran dan hakikat kemanusiaan. Jika selama ini manusia-manusia dipaksa hidup dalam situasi serba cepat, pekerjaan tanpa henti, dan kejaran target pertumbuhan ekonomi dalam sistem kompetisi. Namun, persebaran virus Corona (Covid-19) yang menjadi krisis besar manusia *modern*, memaksa kita untuk sejenak bernafas, berhenti dari pusaran sistem, serta melihat kembali kehidupan, keluarga, dan lingkungan sosial dalam arti yang sebenarnya. Indonesia punya tantangan besar dalam penanganan Covid-19. Salah satu aspek yang menjadi tantangan saat ini adalah aspek pendidikan. Pandemi Covid-19 memaksa kebijakan *social distancing*, atau di Indonesia lebih dikenal sebagai *physical distancing* (menjaga jarak fisik) untuk meminimalisir persebaran Covid-19. Jadi, kebijakan ini diupayakan untuk

memperlambat laju persebaran virus Corona di tengah masyarakat. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) merespon dengan kebijakan belajar dari rumah, melalui pembelajaran daring.

Pemberlakuan kebijakan *physical distancing* yang kemudian menjadi dasar pelaksanaan belajar dari rumah, dengan pemanfaatan teknologi informasi yang berlaku secara tiba-tiba, tidak jarang membuat pendidik dan siswa kaget termasuk orang tua bahkan semua orang yang berada dalam rumah. Pembelajaran daring yang berlangsung sebagai kejutan dari pandemi Covid-19, membuat kaget hampir di semua lini, dari kabupaten/kota, provinsi, pusat bahkan dunia internasional. Sebagai ujung tombak di *level* paling bawah suatu lembaga pendidikan, kepala sekolah dituntut untuk membuat keputusan cepat dalam merespon surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang mengharuskan sekolah

untuk memberlakukan pembelajaran dari rumah.

Kebijakan pembelajaran daring juga terjadi pada jenjang pendidikan Kelompok Bermain (KB) dan Taman Kanak-Kanak (TK), mengingat pembelajaran di KB/TK sangat berbeda dengan sekolah dasar, sekolah menengah bahkan pendidikan tinggi. Agar proses pendidikan berjalan baik perlu ada keselarasan antara orang tua dan lembaga pendidikan. Guru harus bisa menggunakan berbagai media yang *familiar* digunakan orang tua. Harapannya tidak mempersulit untuk orang tua dalam penggunaan media tersebut, sehingga proses belajar berjalan sesuai harapan. Berbagai media pembelajaran *online* telah digunakan, sebagaimana disajikan pada gambar 1 berikut:



Gambar. 1: *Trend penggunaan platform sistem belajar online*

Sumber: LPMP Jatim, 2020

WhatsApp merupakan salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media *WhatsApp*. Adapun beberapa kelebihan dari media *WhatsApp* yakni penggunaan yang mudah, praktis, cepat, hemat data internet, dan dapat diakses dengan *handphone*. Media ini juga memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan untuk berkomunikasi mendukung pembelajaran *online* seperti adanya *New Group*, *New Broadcast*, *WhatsApp Web*, *Starred Messages and Setting* dengan bantuan layanan internet. Pilihan menu *WhatsApp Group* dapat dijadikan tempat berdiskusi guru dengan peserta didik maupun peserta didik dengan teman-temannya dalam membahas materi-materi pembelajaran. Sofiyanti (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran PAUD yang paling efektif adalah aplikasi *Whatshap*.

Media komunikasi visual merupakan suatu proses penyampaian pesan atau informasi

yang disampaikan kepada orang lain dengan menggunakan media gambar yang hanya dapat dibaca dengan alat penglihatan. Media komunikasi visual umumnya mengkombinasikan desain grafis, gambar, ilustrasi, lambang, seni, tipografi, dan warna untuk penyampaian. Salah satu software aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media penyampaian informasi tersebut adalah PixelLab. PixelLab adalah sebuah aplikasi android yang berguna untuk alat edit foto atau gambar, di dalam aplikasi ini juga bisa mengkombinasikan antara tulisan dan gambar.

KB/TK Star Kids Kel. Watugede Kec. Singosari Kabupaten Malang adalah lembaga pendidikan yang dalam kegiatan proses pembelajaran selalu berinteraksi dengan anak didik, orang tua siswa. Selain berinteraksi dengan wali murid dan anak didik, pihak sekolah juga menjalin komunikasi dengan masyarakat. Terlebih disaat pandemi dimana kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring, maka informasi yang disampaikan kepada ketiga elemen tersebut harus tersampaikan dengan baik. Pesan teks yang disampaikan oleh guru melalui *WhatsApp Group* terkadang tidak tersampaikan dengan baik dikarenakan banyaknya *chat* pada *group* tersebut. *Software* aplikasi *pixellab* dapat dimanfaatkan untuk mendesain informasi tersebut, karena desain yang dibuat mempunyai ekstension JPEG yang membuat tampilan berbeda dengan *chat* biasa.

Penyelenggaraan literasi serta pelatihan berkaitan dengan pemanfaatan *pixellab* untuk membuat desain media informasi dapat menjadi salah satu solusi dalam menghadapi beberapa tantangan pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 saat ini.

2. KAJIAN LITERATUR

Pembelajaran daring yaitu pembelajaran dalam jaringan dalam penyelenggaraan kelas untuk menjangkau kelompok target yang luas dan massif, yang dapat dilakukan dimana saja secara gratis maupun berbayar (Bilfaqih & Qomarudin, 2015:1).

Dikutip dari Wikipedia, *Whatsapp* didirikan pada 24 Februari 2009 didirikan oleh Brian Acton dan Jan Koum yang sebelumnya bekerja sebagai pegawai Yahoo. Versi pertama aplikasi *whatsapp* ini hanya digunakan untuk *update* status di ponsel yang

saat itu digunakan untuk teman-teman Koum dari Rusia. Kemudian beralih fungsi menjadi aplikasi pesan instan yang dimanfaatkan untuk menanyakan kabar. Kemudian rilis Whatsapp versi 2.0 dengan komponen *messaging*. Dengan adanya fitur tersebut pengguna whatsapp mencapai 250 ribu orang, sehingga Koum berani untuk mengembangkan whatsapp lebih jauh dan bekerjasama dengan pihak lain. Popularitas whatsapp melesat cepat di hampir semua platform. Per Februari 2013 pengguna aktif whatsapp meledak di angka 200 juta. Angka ini membengkak dua kali lipat pada bulan Desember dan naik lagi menjadi 500 juta pada bulan April 2014. Pengguna aktif whatsapp tercatat sebanyak 900 juta per September 2015. Pengguna whatsapp yang pada awalnya dibuat untuk pengguna iPhone, saat ini tersedia juga untuk versi *blackberry*, *android*, *windows phone* dan *symbian*.

PixelLab merupakan aplikasi edit foto dan teks yang berfokus pada kombinasi foto dan teks, bisa foto saja, foto dihiasi teks atau teks saja. Aplikasi ini dirilis pada tanggal 10 April 2015 oleh Imagin Studio dan telah di download sebanyak 10 juta lebih pengguna dengan rating saat ini 4.4 dari 276,202 orang yang memberi rating. Aplikasi ini terakhir kali diperbarui pada tanggal 25 Juni 2020 dengan ukuran berkasnya sebesar 25.63MB. Aplikasi ini hanya dapat di download di *Play Store*. Aplikasi ini memudahkan dalam hal mendesain, tampilan yang sederhana, serta tersedianya teks 3D dan stiker, dan edit gambar dan teks secara gratis. Aplikasi ini mengkombinasikan foto dengan teks yang lebih ringkas hanya menggunakan ponsel pintar. Imagin studio tampaknya belum memiliki web perusahaan yang menandakan bahwa developer ini masih dalam tahap pengembangan diri. (<https://play.google.com>, 2020)

3. METODE

Kelompok sasaran yang dijadikan obyek kegiatan adalah guru-guru KB/TK Star Kids Kel. Watugede Kec. Singosari Kabupaten Malang sejumlah 10 orang. Adapun metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut :

1) Persiapan

Sebagai langkah awal dalam pelaksanaan program PKM akan dilakukan survey

pendahuluan ke daerah mitra. Survei dilakukan untuk mengetahui permasalahan mitra dan mencari solusi bersama kepala sekolah dan perwakilan guru di KB/TK Star Kids Kel. Watugede Kec. Singosari Kabupaten Malang. Menentukan calon peserta pelatihan yang akan dan bersedia mengikuti pelatihan.

2) Pelaksanaan

Setelah didapatkan peserta pelatihan, maka dilaksanakan program pelatihan pembuatan desain media informasi menggunakan *software* aplikasi PixelLab. Pada tahap ini dilakukan dengan metode berikut:

a) Alih pengetahuan yang dilakukan dengan penyampaian materi desain media informasi, meliputi serangkaian topik tentang apa yang dimaksud desain grafis, apa yang dimaksud PixelLab, fitur yang terdapat pada PixelLab, dan bagaimana membuat desain media informasi yang akan disebar kepada anak didik, wali murid maupun masyarakat luas. Sehingga media informasi yang dibuat tersebut mampu membantu peserta mendesain media informasi yang menarik, inovatif dan sesuai dengan kebutuhan.

b) Kegiatan praktek dilaksanakan agar peserta pelatihan dapat mempraktekkan aplikasi teori/materi yang telah disampaikan. Diskusi dan Tanya jawab juga dilaksanakan untuk memberikan ruang bagi peserta pelatihan untuk lebih memahami materi yang diberikan.

c) Pembahasan Masalah, pada kegiatan ini peserta pelatihan akan diberikan sejumlah latihan yang sesuai dengan materi yang telah diberikan. Hal ini dilakukan untuk mempersiapkan mereka terhadap bermacam-macam variasi dalam mendesain media informasi dengan PixelLab.

3) Evaluasi

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pelatihan meliputi hal-hal sebagai berikut:

a. Evaluasi terhadap penyerapan materi PixelLab yang telah diberikan melalui serangkaian latihan soal yang sesuai dengan materi.

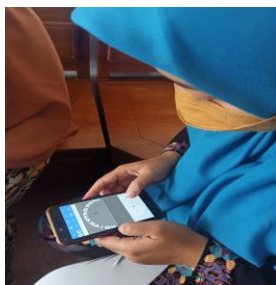
b. Evaluasi terhadap penyerapan materi PixelLab yang telah diberikan melalui

serangkain soal yang sesuai dengan permasalahan yang terjadi atau sesuai kebutuhan guru-guru KB/TK Star Kids Kel. Watugede Kec. Singosari Kabupaten Malang.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adanya kebijakan Work from Home (WFH) dan kebijakan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) oleh pemerintah, maka kegiatan praktek yang awalnya telah disepakati akan dilaksanakan pada minggu ketiga bulan juli 2021 dengan terpaksa diundur. Kegiatan PKM baru dapat dilaksanakan selama 5 hari/kali pada minggu kedua dan ketiga bulan September 2021. Kegiatan PKM dilaksanakan menyesuaikan dengan jadwal guru yang piket atau guru yang wajib/harus datang ke sekolah, dan menerapkan protokol kesehatan

Fakta dilapangan pada saat sebelum pelaksanaan praktek kegiatan PKM ditemukan bahwa guru atau pihak sekolah sering mendapatkan pertanyaan atau permintaan untuk *share* ulang pengumuman/informasi di *WhatsApp Group*. Hasil kegiatan PKM ini dapat menambah keterampilan guru KB/TK Star Kids dalam mendesain media informasi lebih menarik. Beberapa foto kegiatan PKM dan salah satu hasil desain peserta sebagai berikut:



5. SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dalam bentuk pelatihan desain media informasi menggunakan pixellab pada guru KB/TK Star Kids Kel. Watugede Kec. Singosari Kabupaten Malang telah dapat dilaksanakan dengan lancar di sekolah KB/TK Star Kids yang berlokasi di Perum Bumi Mondoroko Raya Blok AJ-49A Kel. Watugede, Kec. Singosari Kabupaten Malang. Kegiatan ini melibatkan tim pengabdian kepada masyarakat yaitu dosen Jurusan Administrasi Niaga Politeknik Negeri Malang yang ahli dibidang komputer, manajemen pemasaran, dan bahasa jepang. Adanya kebijakan *Work from Home* (WFH) dan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM), maka pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengikuti jadwal piket guru di sekolah KB/TK Star Kids Kel. Watugede, Kec. Singosari Kabupaten Malang.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan ini juga memberikan manfaat kepada kedua belah pihak. Manfaat bagi peserta pelatihan, yaitu para peserta mendapat ilmu dan wawasan baru mengenai desain media informasi, serta *software* pixellab. Selain itu peserta pelatihan juga mendapat keterampilan dalam mendesain media informasi yang lebih baik dan menarik menggunakan *software* aplikasi pixellab. Respon peserta pengabdian yaitu guru KB/TK Star Kids Kel. Watugede, Kec. Singosari Kabupaten Malang sangat baik. Peserta mempunyai semangat yang tinggi setelah mengetahui manfaat *software* aplikasi pixellab yang sangat mudah untuk mendesain media informasi. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah peserta pengabdian mampu mendesain informasi dengan baik melalui *software* aplikasi pixellab.

Bagi Jurusan Administrasi Niaga Politeknik Negeri Malang, kegiatan pelatihan ini merupakan realisasi salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Disamping itu, adanya kerjasama pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini akan memberikan kesempatan kepada dosen Jurusan Administrasi Niaga Politeknik Negeri Malang untuk melihat permasalahan dan memberikan solusi, yaitu mendesain media informasi yang

lebih menarik dengan mudah melalui pemanfaatan *software* aplikasi pixellab.

6. DAFTAR REFERENSI

- Augusta, 2012. Pengertian Anak Usia Dini, Diambil dari <http://infoini.com/pengertian-anak-usia-dini> diakses tanggal 2 Januari 2021.
- Bilfaqih, Y., Qomarudin, M.N., 2015. *Esensi Penyusunan Materi Daring Untuk Pendidikan Dan Pelatihan*. Yogyakarta: DeePublish.
- Pranajaya, & Hendra Wicaksono., 2017. Pemanfaatan Aplikasi WhatsApp (WA) Di Kalangan Pelajar (Studi kasus Di MTs Al Muddatsiriyah dan MTs Jakarta Pusat). *Prosiding SNaPP2017*.
- Rosarians, F., Warsono, A., Fikri, A., & Permana, S., 2020. Belajar di Rumah Lewat WhatsApp. <https://koran.tempo.co/read/metro/451002/belajar-dirumah-lewat-WhatsApp/> (Diakses tanggal 5 Maret 2021).
- Yulianti, Dwi, 2010. *Bermain sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: PT Indeks
<https://www.pilarteknotama.co.id/pentingnya-desain-grafis-dan-multimedia-sebagai-media-informasi-dan-komunikasi/>