

WORKSHOP PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM EKSPERIMEN PALET WARNA DI SMK BUANA INSAN

Muhammad Azis Sularso¹, Riky Susanto², Juri Pebrianto³

^{1,2}Prodi Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Banten

Email : dosen03153@unpam.ac.id

HP : ¹087883262846

Abstrak

Di era digital yang serba cepat, hampir semua aspek kehidupan manusia telah dipengaruhi oleh teknologi, termasuk dalam bidang seni dan desain. Para siswa, khususnya yang berada di jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), semakin terbiasa menggunakan perangkat digital untuk aktivitas sehari-hari, baik dalam belajar, berkomunikasi, maupun berkarya. Keterbatasan pemanfaatan aplikasi digital seperti Adobe Color, Canva, Figma, maupun Coolers dalam proses pembelajaran juga memperparah kondisi ini. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah solusi berupa kegiatan workshop yang terarah dan aplikatif, agar siswa mampu mengeksplorasi serta mengimplementasikan pemanfaatan teknologi digital dalam eksperimen palet warna. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa DKV dalam menggunakan teknologi digital sebagai sarana eksperimen palet warna. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan: (1) memperkenalkan berbagai aplikasi digital yang dapat digunakan untuk mengeksplorasi palet warna; (2) melatih siswa agar mampu menciptakan dan mengombinasikan warna sesuai kaidah desain komunikasi visual; (3) memberikan pengalaman praktik langsung dalam mengaplikasikan hasil eksperimen palet warna ke dalam karya desain sederhana; dan (4) mendukung pengembangan pembelajaran berbasis teknologi digital di SMK Buana Insan, sehingga siswa lebih siap menghadapi tuntutan dunia kerja maupun industri kreatif. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga memiliki keterampilan praktis yang dapat digunakan dalam kehidupan nyata.

Kata Kunci : desain, visual, pallet, digital

Abstract

In this fast-paced digital era, technology has impacted nearly every aspect of human life, including art and design. Students, particularly those majoring in Visual Communication Design (DKV), are increasingly accustomed to using digital devices for their daily activities, including studying, communicating, and creating. The limited use of digital applications such as Adobe Color, Canva, Figma, and Coolers in the learning process further exacerbates this situation. Therefore, a solution is needed in the form of focused and applicable workshops, enabling students to explore and implement the use of digital technology in color palette experiments. The main objective of this activity is to improve the skills of DKV students in using digital technology as a means of experimenting with color palettes. Specifically, this activity aims to: (1) introduce various digital applications that can be used to explore color palettes; (2) train students to be able to create and combine colors according to the rules of visual communication design; (3) provide direct practical experience in applying the results of color palette experiments into simple design works; and (4) support the development of digital technology-based learning at SMK Buana Insan, so that students are better prepared to face the demands of the world of work and the creative industry. With this activity, it is hoped that students will not only understand the theory, but also have practical skills that can be used in real life.

Keywords: design, visual, pallet, digital

1. Pendahuluan

Dalam konteks pendidikan kejuruan, khususnya pada bidang Desain Komunikasi Visual (DKV), perkembangan teknologi digital menghadirkan peluang besar sekaligus tantangan baru. DKV merupakan disiplin yang menggabungkan seni, komunikasi, dan teknologi untuk menyampaikan pesan secara visual. Salah satu elemen penting dalam desain komunikasi visual adalah palet warna, karena warna tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga memengaruhi psikologi audiens dan makna pesan yang ingin disampaikan. Warna merah, misalnya, sering diasosiasikan dengan energi, semangat, atau bahaya, sedangkan warna biru memunculkan kesan tenang, profesional, dan dapat dipercaya. Oleh sebab itu, pemilihan palet warna yang tepat sangat menentukan keberhasilan komunikasi visual. Perkembangan perangkat lunak desain grafis modern seperti Adobe Illustrator, Photoshop, CorelDRAW, hingga aplikasi berbasis web dan mobile (misalnya Canva, Coolers, atau Adobe Color) telah mempermudah proses eksplorasi palet warna. Teknologi digital memungkinkan siswa melakukan eksperimen secara lebih cepat, membandingkan berbagai kombinasi warna, hingga menganalisis kecocokan warna dengan tren global. Selain itu, integrasi teknologi digital juga membantu desainer memahami teori warna dalam konteks yang lebih praktis, karena dapat langsung melihat hasil eksperimen secara visual. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi teknologi digital dengan praktik pembelajaran di sekolah. Di SMK Buana Insan, salah satu sekolah kejuruan dengan jurusan DKV, pemanfaatan teknologi digital masih terbatas. Sebagian besar siswa masih mengandalkan teori warna konvensional yang bersumber dari buku atau intuisi pribadi. Eksperimen warna secara digital jarang dilakukan karena keterbatasan fasilitas maupun metode pembelajaran yang masih berfokus pada teori. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan kompetensi antara lulusan sekolah dengan kebutuhan industri kreatif yang sangat menuntut penguasaan teknologi.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam program PKM ini adalah:

1. Bagaimana meningkatkan keterampilan siswa dalam memanfaatkan aplikasi digital untuk eksperimen palet warna di SMK Buana Insan?
2. Bagaimana mengaplikasikan hasil eksperimen palet warna ke dalam karya desain komunikasi visual yang kreatif dan relevan dengan kebutuhan industri?
3. Bagaimana dampak yang terjadi setelah pemanfaatan teknologi digital terhadap hasil karya siswa SMK Buana Insan?

Program workshop pemanfaatan teknologi digital dalam eksperimen palet warna di SMK Buana Insan memiliki beberapa tujuan utama, yaitu:

1. Memberikan pelatihan praktis tentang pemanfaatan aplikasi digital dalam eksplorasi palet warna.
2. Meningkatkan keterampilan siswa SMK Buana Insan dalam menghasilkan karya desain komunikasi visual yang inovatif, modern, dan relevan dengan kebutuhan industri.

3. Menumbuhkan semangat kreatif siswa melalui pendekatan pembelajaran berbasis teknologi digital yang interaktif.
4. Membiasakan siswa untuk berpikir kritis, adaptif, dan terbuka terhadap perkembangan teknologi dalam dunia desain.

Desain komunikasi visual merupakan bidang yang memadukan seni, komunikasi, dan teknologi untuk menyampaikan pesan melalui media visual. Menurut Rustan (2018), penguasaan elemen desain, termasuk warna, menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam menciptakan karya yang komunikatif dan menarik.

Tujuan dari Desain Kreatif Visual terlampir diantaranya :

1. Menyampaikan pesan dengan jelas dan mudah dipahami.
2. Membangun identitas dan citra (branding).
3. Menciptakan daya tarik visual agar audiens tertarik
4. Mempermudah pemahaman informasi yang kompleks
5. Memberikan pengalaman estetika dan emosional pada audiens.

Dalam aspek prinsip, desain komunikasi Visual terbagi dalam berbagai hal , diantaranya

1. Keseimbangan : DKV mendistribusikan elemen agar stabil dan mudah dipahami.
 2. Kesatuan : DKV menyelaraskan visula secara keseluruhan tampilan.
 3. Kontras : DKV menonjolkan pesan penting dalam sebuah karyanya.
 4. Irama : DKV membuat pengulangan secara teratur dan dinamis.
- Hierarki Visual : DKV mengurutkan berdasarkan prioritas informasi.

2. Metode

Kegiatan yang akan dilaksanakan berbentuk **workshop terstruktur** yang menggabungkan beberapa metode pembelajaran, yaitu presentasi, demonstrasi, praktik langsung, serta diskusi hasil karya. Pemilihan bentuk workshop didasarkan pada karakteristik pembelajaran siswa kejuruan, khususnya jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), yang cenderung lebih efektif jika belajar melalui praktik langsung (learning by doing). Melalui metode presentasi, siswa akan mendapatkan pemahaman konseptual terkait teori warna digital, tren warna global, serta peran teknologi dalam industri kreatif. Tahap demonstrasi memungkinkan fasilitator memperlihatkan cara penggunaan aplikasi digital secara nyata, sehingga siswa dapat melihat langkah-langkah praktis yang perlu mereka ikuti. Selanjutnya, praktik langsung memberi kesempatan bagi siswa untuk mengasah keterampilan melalui pengalaman nyata, baik dalam membuat maupun menguji palet warna. Dalam pelaksanaan workshop terdiri dari beberapa tahapan, diantaranya :

1. Sesi 1: Pengenalan teori warna digital.
2. Sesi 2: Praktik eksplorasi palet warna dengan aplikasi digital.
3. Sesi 3: Penerapan palet warna dalam karya desain komunikasi visual sederhana.

Peserta kegiatan adalah siswa jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Buana Insan yang duduk di kelas XI dan XII. Luaran yang dihasilkan dari kegiatan PKM ini mencakup beberapa bentuk nyata, antara lain:

1. Modul pelatihan
2. Karya desain komunikasi visual
3. Artikel populer
4. Video dokumentasi kegiatan

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan wawancara, tanya jawab dan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian pada masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut :

1. Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman pada siswa-siswi sekolah SMK Buana Insan Kabupaten Bogor tentang pemanfaatan teknologi digital dalam eksperimen pallet warna.
2. Meningkatnya pengetahuan para siswa-siswi sekolah SMK Buana Insan tentang study kasus eksperimen pemilihan pallet warna jurusan DKV dengan menggunakan teknologi.

Berikut tabel susunan acara pengabdian kepada masyarakat di SMK Buana Insan :

NO	ACARA	DIBAWAKAN	PUKUL
1	Pembukaan	Ketua PkM Dosen Muhammad Azis Sularso, S.Kom., M.Kom. Kepala Sekolah SMK Buana Insan, Apt. Zuzana, S.Si., M.Farm	08.00 s/d 08.30
2	Materi Dasar	Riky Susanto, S.Kom., M.Kom.	08.30 s/d 09.00
3	Materi Teknis	Juri Pebrianto, S.Kom., M.Kom	09.00 s/d 10.00
4	Diskusi	Seluruh Peserta	10.00 s/d 10.30

5	Dokumentasi Foto Bersama	Seluruh Peserta	10.30 s/d 11.00
6	Penutup	Muhammad Azis Sularso, S.Kom., M.Kom.	11.00 s/d 11.15

Tabel 4. 1 Susunan Acara

No	Uraian	Qty	Biaya (Rp)	Total (Rp)
1	Makan peserta	40	20000	Rp 800.000,00
2	Makan panitia	9	20000	Rp 180.000,00
3	Air mineral	2	30000	Rp 60.000,00
4	Kertas HVS (rim)	2	50.000	Rp 100.000,00
5	Cetak & Jilid Materi Pelatihan	10	15.000	Rp 150.000,00
6	Pembuatan Proposal dan Laporan	5	100.000	Rp 500.000,00
7	Materai	10	10.000	Rp 100.000,00
8	Bolpoint	10	30.000	Rp 300.000,00
9	Banner	1	400.000	Rp 400.000,00
10	Sertifikat Peserta	50	20.000	Rp 1000.000,00

Tabel 4. 2 Rincian Anggaran

4. Kesimpulan

Dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang telah dilaksanakan pada sekolah SMK Buana Insan Kabupaten Bogor dapat disimpulkan bahwa:

1. Menumbuhkan minat siswa dalam kreatifitas pemilihan pallet warna dalam setiap proyek mereka dengan dilandasi pemahaman dalam penggunaan teknologi digital.

Memberikan pemahaman terhadap siswa tentang aplikasi aplikasi di dunia digital yang mampu mereka gunakan dalam meningkatkan kreatifitas dan inovasinya .

Daftar Pustaka

- Achmad, S. J. (2020). Makn Cantik dalam Iklan POND'S X Maudy Ayunda Limited Edition E-Proceeding of Management, 7(2), 4488–4516.
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/managemen/article/view/13567/13297>.
- Amelinda, F. M., & Franzia, E. (2020). Analisis Elemen Visualisasi Budaya Kematian dalam Film Animasi “Coco.” DESKOMVIS: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa Dan Media, 1(1), 14–27.
- Budiyanto, W. (n.d.). Content Creator sebagai Pilihan Karir Baru bagi Millenial. Info Publik. Retrieved September 20, 2022, from <https://infopublik.id/kategori/siaran-pers/523443/content-creator-sebagaipilihan-karir-baru-bagi-milenial> Ceci, L. (2022). Most Popular YouTube Videos Based on Total Global Views as of September 2022. Statista.
<https://www.statista.com/statistics/249396/topyoutube-videos-views/>
- Dahono, Y. (2021). Data: Ini Media Sosial Paling Populer di Indonesia 2020- 2021. Berita Satu. <https://www.beritasatu.com/digital/733355/data-ini-media-sosialpaling-populer-di-indonesia-20202021>
- Eko Nugroho. (2008). Pengenalan Teori Warna (1st ed.).
- Erlyana, Y., & Nadya. (2020). Animation as a Strategy in Early Childhood Learning Media: a Case Study of an Urban Gardening Animation Video. Design Art and Cultural Studies International Conference, 245–251.
- Hayati, M., & Rahimia, R. F. (2021). Pemanfaatan Youtube Channel Cocomelon Sebagai Media Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak. Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education, 5(1), 14–26.
- Kamtini, K., Tanjung, S. H., & Eriani, E. (2021). Mengenalkan Warna Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Pada Anak Usia Dini. Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 4(02), 81–90.
- Marihot, Y., Sari, S., & Endang, A. (2022). Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. In H. Abadi (Ed.), Pustaka Ilmu (1st ed., Vol. 1, Issue 1). CV Pustaka Ilmu.
- Priyono, L. A., Purwacandra, P. P., Gunanto, S. G., & Widhiyanti, K. (2020). Penerapan Prinsip Animasi dalam Penciptaan Animasi 3D “Kepiting.” Journal of Animation and Games Studies, 6(1), 51–66.
- LetsGetReal (2021), 10+ Contoh Hipotesis Penelitian Kualitatif Beserta Penjelasannya, diakses dari <https://lezgetreal.com/contoh-hipotesis/#!>

Cherry, Kendra (2022), The Color Blue: Meaning and Color Psychology, diakses dari <https://verywellmind.com/the-color-psychology-of-blue-2795815>

Vaev, Unika (2022), COLOR PSYCHOLOGY, diakses dari <https://unikavaev.com/blog/color-psychology/#:~:text=Beginnings%20of%20Color%20Psychology,his%20book%20Theory%20of%20Colours>

