ISSN 2986-2590 (Media Online)
Volume 4, Nomor 2, November 2026

Pelatihan *Best Practice* Perancangan Poster Berbasis Budaya Lokal bagi Guru DKV SMK se-Kota Surakarta

Oleh:
Arif Ranu Wicaksono[1)*], Sayid Mataram[2)], Arifah Insani Sari Utami[3)], Esty Wulandari[4)], Jazuli Abdin Munib[5)]
[1,2,3,4,5)]Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret
E-mail : arifranu@staff.uns.ac.id[1)*] sayidmataram@staff.uns.ac.id[2)]; arifahinsanisu@staff.uns.ac.id[3)]
estywulandari@staff.uns.ac.id[4)]; jazuliabdin@staff.uns.ac.id[5)]

Abstrak

Poster budaya lokal memberi ruang bagi pembelajaran Desain Komunikasi Visual (DKV) yang menghubungkan gagasan, pesan, dan identitas budaya. Namun, koordinasi dengan mitra menunjukkan bahwa pembelajaran guru SMK masih fokus pada penggunaan perangkat lunak desain grafis, sementara konsep desain dan penyusunan pesan perlu diperkuat. Tugas "Merancang Poster Budaya Kearifan Lokal" dalam Uji Kompetensi Keahlian (UKK) Tahun Pelajaran 2025/2026 – PAKET 4 menambah relevansi materi ini bagi pendampingan siswa. Pelatihan ini bertujuan memperkuat pemahaman guru tentang perancangan poster budaya lokal dengan kerangka pembelajaran berbasis proyek. Kegiatan dilaksanakan melalui analisis kebutuhan, perancangan, praktik, dan pendampingan, dengan evaluasi berupa kuesioner *pretest–posttest* lima butir pada 20 guru yang mengukur tingkat pemahaman tentang materi konsep desain berbasis budaya lokal dengan pendekatan *copywriting*. Rerata penilaian diri pada skala 1–5 meningkat dari 3,61 menjadi 4,27, dengan selisih 0,66 poin. Perubahan terbesar terdapat pada integrasi visual budaya lokal dan *copywriting*, dari 3,25 menjadi 4,25, dan seluruh respons posttest berada pada kategori paham atau sangat paham. Hasil ini menunjukkan perubahan pemahaman yang dilaporkan peserta, sedangkan peningkatan keterampilan praktik dan penerapannya di sekolah masih perlu diperiksa melalui penilaian karya serta pemantauan lanjutan.

Kata Kunci: pelatihan guru; desain poster; budaya lokal; DKV, Copywriting

1. Pendahuluan

Koordinasi dengan APSI Wilayah Solo Raya dan MGMP DKV Produktif memperlihatkan kebutuhan guru untuk memperkuat pembelajaran desain di SMK. Tiga persoalan menjadi perhatian: latar belakang pendidikan sebagian guru belum sepenuhnya linear dengan DKV, praktik pembelajaran masih berpusat pada penggunaan perangkat lunak, dan pertukaran pengetahuan dengan akademisi serta organisasi profesi belum berjalan optimal. Kondisi ini menjadi alasan pelatihan diarahkan pada proses merancang, bukan semata-mata pengoperasian aplikasi.

Kebutuhan tersebut berkaitan pula dengan tugas "Merancang Poster Budaya

Kearifan Lokal" dalam Soal Uji Kompetensi Keahlian SMK DKV Tahun Pelajaran 2025/2026 – PAKET 4. Guru perlu membimbing siswa mengolah objek budaya menjadi pesan visual yang jelas, bukan sekadar menempatkan gambar dan teks pada bidang poster. Penelitian ini, UKK menjadi alasan relevansi materi, hasil UKK siswa tidak menjadi objek pengukuran.

Budaya Surakarta dan Solo Raya menyediakan bahan yang dekat dengan pengalaman belajar siswa, antara lain batik, wayang, seni pertunjukan, kuliner tradisional, arsitektur, dan nilai filosofis Jawa. Bahan tersebut dapat diolah melalui riset sederhana, pemilihan pesan, dan keputusan visual. Tantangan pembelajarannya terletak pada hubungan antarelemen: unsur budaya perlu mendukung tujuan komunikasi, bukan hadir sebagai hiasan yang terpisah dari isi poster.

Pelatihan poster dipilih untuk mempertemukan kebutuhan konseptual dan praktik dalam satu tugas. Guru dapat menelusuri bagaimana gagasan dikembangkan, informasi diurutkan, teks dirumuskan, lalu tipografi, warna, dan ilustrasi disusun untuk menyampaikan pesan. Pembelajaran berbasis proyek digunakan sebagai kerangka pengelolaan proses tersebut, dengan konsultasi dan revisi sebagai bagian dari praktik.

Tim Pengabdian kepada Masyarakat Grup Riset Sustainable Design and Media DKV Universitas Sebelas Maret (UNS), bersama APSI Wilayah Solo Raya dan MGMP DKV, menyelenggarakan kegiatan ini untuk memperkuat pemahaman guru pada lima aspek: fungsi poster, prinsip desain, pemilihan unsur budaya lokal, *copywriting*, dan integrasi pesan verbal dengan visual. Fokus tersebut menjadi dasar evaluasi. Kemitraan menyediakan ruang pertukaran pengetahuan antara perguruan tinggi, organisasi profesi, dan sekolah, dengan arah penerapan pada pembelajaran yang kontekstual.

Rancangan kegiatan juga mempertimbangkan pengalaman pelatihan visual yang telah dipublikasikan. (Kurli et al., 2024) membahas latihan tata letak, warna, dan tipografi bagi siswa SMKN 1 Kalianget, sedangkan (Septiawati et al., 2024) melaporkan lokakarya pengembangan motif Batik Tanjung menggunakan aplikasi digital. Keduanya memberi pijakan bagi pemaduan praktik desain dan pengolahan budaya lokal. Kegiatan ini menempatkan guru sebagai peserta dan menggunakan evaluasi sebelum–sesudah untuk mendeskripsikan pemahaman mereka.

2. Metode Pelaksanaan

Pelatihan dilaksanakan secara luring di Hetero Space Surakarta pada 29 Juli 2026 dalam lokakarya satu hari. Peserta

sasaran ialah guru produktif DKV SMK di Kota Surakarta dan Solo Raya yang dihimpun melalui jejaring APSI dan MGMP DKV. Kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif melalui penjelasan konsep, demonstrasi, praktik, dan pendampingan. Materi dibagi menjadi kerangka pembelajaran berbasis proyek untuk praktik berbantuan komputer dan perancangan poster budaya lokal. Empat tahap pelaksanaan dijelaskan berikut.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan (sumber: Hasil Olah Data Tim PKM, 2026)

a. Analisis Kebutuhan.

Tim berkoordinasi dan melakukan wawancara dengan APSI serta MGMP DKV untuk memetakan kebutuhan pembelajaran. Perhatian diarahkan pada penguatan konsep desain, strategi praktik, dan kolaborasi. Hasil pemetaan digunakan untuk menetapkan fokus pelatihan poster budaya lokal.

b. Perancangan Pelatihan.

Tim menyiapkan materi, contoh karya, demonstrasi, skenario praktik, dan kriteria penilaian poster. Materi menghubungkan fungsi komunikasi poster dengan prinsip desain, pemilihan objek budaya, penyusunan pesan, dan integrasi verbal–visual.

c. Pelaksanaan.

Sesi teori memberi kerangka bagi guru untuk mengelola tugas proyek. Sesi praktik dilanjutkan dengan pengembangan gagasan poster, penyusunan teks, pengaturan unsur visual, dan peninjauan karya. Narasumber mendampingi proses tersebut melalui arahan dan umpan balik.

d. Evaluasi.

Evaluasi menggunakan kuesioner pretest–posttest, pengamatan keterlibatan peserta, dan telaah konsep serta karya poster. Rekap yang tersedia mencakup 20 responden pada setiap pengukuran dengan lima butir yang sama. Kuesioner merupakan penilaian diri, bukan tes unjuk kerja, sehingga perubahan respons dibaca sebagai pemahaman yang dilaporkan peserta. (Sudriyanto et al., 2025)juga menggunakan evaluasi sebelum–sesudah dalam pelatihan digital bagi siswa SMK. Butir

ISSN 2986-2590 (Media Online)
Volume 4, Nomor 2, November 2026

instrumen kegiatan ini disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Butir kuesioner penilaian diri peserta

Kode	Butir Pertanyaan
P1	Saya memahami fungsi dan karakteristik poster sebagai media komunikasi visual yang efektif?
P2	Saya memahami prinsip-prinsip desain grafis (hierarki visual, kontras, keseimbangan, dan kesatuan) dalam pembuatan poster?
P3	Saya mampu mengidentifikasi dan memilih unsur budaya lokal yang relevan untuk dijadikan konten poster?
P4	Saya memahami konsep copywriting dan penggunaannya untuk menyusun pesan yang menarik dan persuasif dalam poster?
P5	Saya mampu mengintegrasikan unsur visual budaya lokal dengan teknik copywriting untuk menghasilkan poster yang komunikatif?

(*Sumber : Hasil Olah Data Tim PKM, 2026)*

P1 dan P2 menilai pemahaman fungsi komunikasi poster dan prinsip desain, P3 menilai kemampuan memilih unsur budaya lokal yang dilaporkan peserta, P4 menilai pemahaman *copywriting*, dan P5 menilai kemampuan integrasi visual–verbal yang dilaporkan peserta. Instrumen tidak memisahkan ukuran penentuan audiens, pengoperasian aplikasi, atau penerapan pembelajaran berbasis proyek.

Respons sangat paham (SP), paham (P), netral (N), tidak paham (TP), dan sangat tidak paham (STP) dikodekan menjadi 5, 4, 3, 2, dan 1. Rerata butir diperoleh dari jumlah skor dibagi jumlah responden; rerata keseluruhan menggunakan seluruh skor pada lima butir. Selisih dihitung sebagai rerata posttest dikurangi pretest. Distribusi kategori dan proporsi P–SP digunakan untuk melengkapi rerata karena respons bersifat ordinal. Analisis dilakukan pada tingkat agregat, tanpa uji signifikansi atau kesimpulan kausal. Rekap kuesioner belum menyediakan bukti validitas, reliabilitas, maupun skor rubrik karya.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan dibuka dengan sambutan Ketua Tim Pengabdian sekaligus Ketua Grup Riset Sustainable Design and Media, Dr. Sayid Mataram, S.Sn., M.Sn., dan Ketua APSI Chapter Solo Raya, Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn., Dipl.Art. Sambutan menempatkan literasi teknologi dan seni sebagai kebutuhan pendidik DKV, dengan perhatian pada kejelasan komunikasi dan landasan budaya lokal dalam media pembelajaran.



Gambar 2. Acara Sambutan dan Pembukaan Pelatihan oleh Ketua APSI Prof. Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn., Dipl. Art. di Hetero Space Surakarta. (sumber: dokumen penulis)

ISSN 2986-2590 (Media Online)
Volume 4, Nomor 2, November 2026

Pelatihan ini dibagi ke dalam dua sesi agar setiap materi dapat dibahas secara lebih mendalam dan peserta memiliki kesempatan untuk memahami serta mempraktikkannya secara optimal. Sesi pertama membahas aspek pedagogis pembelajaran berbasis proyek, mulai dari perencanaan kegiatan, pengelolaan pelaksanaan proyek, hingga strategi penerapannya dalam pembelajaran di kelas. Selanjutnya, pada sesi kedua peserta dibekali kemampuan desain grafis yang mencakup pemahaman prinsip-prinsip desain visual, penggalian unsur budaya lokal sebagai sumber inspirasi, serta teknik copywriting untuk menyusun pesan yang efektif. Melalui kedua sesi tersebut, peserta tidak hanya memahami cara merancang pembelajaran berbasis proyek, tetapi juga mampu menghasilkan poster berbasis budaya lokal yang menarik, bermakna, dan relevan dengan karakteristik lingkungan masing-masing.

Sesi pertama oleh Ibu Afiati Handayu Diyah Fitriyani, S.Pd., M.Pd., dosen UIN Raden Mas Said Surakarta, menyampaikan sesi pembelajaran berbasis proyek. Guru dibahas sebagai perancang situasi belajar yang memberi arahan, memantau draf, memberikan umpan balik, dan memfasilitasi refleksi. Kerangka ini menjawab kebutuhan pengelolaan praktik yang terarah.

Tahapan yang dibahas meliputi (Wicaksono et al., 2015) : 1). Menentukan pertanyaan mendasar. 2).Menyusun perencanaan proyek. 3).Menyusun jadwal pelaksanaan proyek. 4).Memonitor kemajuan proyek. 5).Menguji atau mempresentasikan hasil proyek. 6).Mengevaluasi pengalaman dan melakukan refleksi.

.



Gambar 3. Sesi Teori dan Tahapan Pembelajaran Berbasis Proyek. (sumber: dokumen penulis)

Sesi kedua oleh Bpk. Arif Ranu Wicaksono, S.Kom., M.Kom., dosen Program Studi DKV UNS, menyampaikan sesi konsep poster budaya lokal secara visual serta menekankan pada copywriting. Pembahasan copywriting poster dibatasi pada headline, subheadline, *body copy*, dan *call to action* (CTA). (Robert, 2020)membahas teknik penulisan *copy* untuk media cetak dan digital dengan menekankan kejelasan, keringkasan, serta daya persuasi pesan. Prinsip tersebut menjadi rujukan dalam penyusunan teks poster pada pelatihan ini. Sehingga poster lebih tajam dalam memberikan informasi

ISSN 2986-2590 (Media Online)
Volume 4, Nomor 2, November 2026

langsung kepada audien. Pelatihan tidak mencakup praktik penggunaan perangkat lunak tertentu dikarenakan dalam sesi observasi amal Guru DKV telah mampu dan kompeten dalam berbagai teknik penggunaan software desain grafis berbasis vektor maupun bitmap..



Gambar 4. Sesi Praktik Pembuatan Poster Berbasis Budaya. (sumber: dokumen penulis)



Gambar 5. Bagan Tahap-Tahap Perancangan Poster Berbasis Kearifan Lokal. (sumber: penulis)

Tahapan yang disampaikan ini merupkan hasil diskusi tim Grup Riset Sustainable Design and Media berdasar pengalaman dan *best practice* dilapangan dan dunia akdemik tentang tahapan perancangan poster berbasis budaya lokal dan di diseminasikan kepada Guru SMK bidang DKV. Adapun tahapan perancangan poster yang disampaikan pada peserta meliputi hal-hal berikut ini :

a. Identifikasi Potensi Lokal.
   Peserta menginventarisasi objek budaya, tradisi, atau nilai lokal di Solo Raya, seperti batik, seni pertunjukan, kuliner tradisional, dan arsitektur.
b. Penyusunan Narasi (*Copywriting*).
   Pembahasan *copywriting* difokuskan pada empat bagian teks poster. *Headline* memuat pesan utama secara singkat agar inti poster segera terbaca. *Subheadline* memperjelas headline dengan keterangan pendukung, bukan mengulangnya. *Body copy* memuat informasi yang diperlukan untuk memahami pesan, dengan menghindari uraian yang tidak mendukung tujuan poster. *Call to action* (CTA) menyatakan tindakan yang diharapkan dari pembaca secara jelas. Keempat bagian tersebut disusun saling melengkapi agar pesan poster langsung menuju inti komunikasi.
c. Visualisasi dan Tata Letak.
   Peserta menyusun hierarki visual agar elemen utama tampil dominan tanpa mengurangi fungsi elemen pendukung.
d. Penyesuaian Tipografi dan Warna.

Peserta memilih jenis huruf dan skema warna yang merepresentasikan nuansa budaya lokal, tetap modern, dan memiliki keterbacaan yang baik.

e. Penyempurnaan dan Evaluasi Karya.
Peserta meninjau kembali kejelasan pesan, konsistensi visual, relevansi budaya, serta kesiapan poster untuk digunakan sebagai contoh pembelajaran.

Hasil pendampingan menunjukkan bahwa pendekatan copywriting membantu peserta menyusun konsep desain secara lebih terarah, mulai dari menentukan objek budaya, pesan utama, hierarki visual, tipografi, warna, ilustrasi, hingga tata letak. Pembacaan hubungan teks dan unsur visual ini sejalan dengan kajian poster yang menempatkan gambar, teks, dan komposisi sebagai pembentuk makna komunikasi (Deng, 2023)

Tabel 2. Rerata penilaian diri sebelum dan sesudah pelatihan (n = 20; skala 1–5)

Aspek	Pretest	Posttest	Selisih
P1: Fungsi poster	3,90	4,30	+0,40
P2: Prinsip desain	3,80	4,25	+0,45
P3: Unsur budaya lokal	3,75	4,25	+0,50
P4: Copywriting	3,35	4,30	+0,95
P5: Integrasi visual dan copywriting	3,25	4,25	+1,00
Keseluruhan	3,61	4,27	+0,66

Sumber: diolah dari rekap kuesioner *data pretest dan posttest.*

Tabel 2 menunjukkan adanya peningkatan penilaian diri peserta pada seluruh aspek yang diukur setelah mengikuti pelatihan desain grafis poster. Rerata skor keseluruhan meningkat dari 3,61 pada pretest menjadi 4,27 pada posttest, dengan selisih sebesar 0,66 poin. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman dan kepercayaan diri peserta dalam merancang poster berbasis budaya lokal dan copywriting. Evaluasi sebelum–sesudah juga digunakan dalam pelatihan digital bagi siswa SMK, meskipun konteks dan instrumennya berbeda sehingga hasilnya tidak dibandingkan langsung dengan kegiatan ini (Sudriyanto et al., 2025). Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek integrasi visual dan copywriting (P5), dengan kenaikan sebesar 1,00 poin dari 3,25 menjadi 4,25. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebelum pelatihan peserta masih mengalami kesulitan menghubungkan unsur visual dengan pesan yang ingin disampaikan, namun setelah memperoleh pendampingan peserta memiliki pemahaman yang lebih baik dalam mengintegrasikan keduanya ke dalam desain poster. Peningkatan yang hampir serupa juga terlihat pada aspek copywriting (P4) yang naik sebesar 0,95 poin, dari 3,35 menjadi 4,30. Hal ini menunjukkan bahwa materi penyusunan pesan dan teknik copywriting menjadi salah

satu komponen pelatihan yang memberikan dampak paling nyata bagi peserta.

Pada aspek fungsi poster (P1), rerata skor meningkat dari 3,90 menjadi 4,30 dengan selisih 0,40 poin. Sementara itu, pemahaman mengenai prinsip desain (P2) mengalami kenaikan sebesar 0,45 poin dari 3,80 menjadi 4,25. Aspek pemanfaatan unsur budaya lokal (P3) juga menunjukkan peningkatan dari 3,75 menjadi 4,25 atau bertambah 0,50 poin. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa peserta semakin memahami peran elemen visual, prinsip desain, dan kekayaan budaya lokal sebagai sumber inspirasi dalam pengembangan media pembelajaran. Penugasan poster digital dalam pembelajaran juga telah dikaji melalui penilaian konsep, kreativitas, dan komunikasi; kajian tersebut menjadi konteks pembanding, bukan bukti dampak pada peserta pelatihan ini(Wisanti et al., 2024).

Secara keseluruhan, peningkatan skor pada seluruh indikator menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya memperkuat pemahaman konseptual peserta tentang desain poster, tetapi juga membantu peserta mengembangkan kemampuan dalam menyusun pesan dan mengintegrasikannya dengan elemen visual. Kenaikan yang lebih besar pada aspek copywriting dan integrasi visual mengindikasikan bahwa kedua kompetensi tersebut merupakan kebutuhan utama peserta sebelum pelatihan, sekaligus menjadi capaian yang paling berkembang setelah kegiatan dilaksanakan.



Gambar 6. Foto Bersama Penyelenggara dan Peserta.

4. Kesimpulan

Capaian utama pelatihan ialah perubahan positif pada pemahaman yang dilaporkan guru, terutama dalam penyusunan pesan dan integrasi visual budaya lokal dengan *copywriting*. Hasil ini memberi arah yang lebih spesifik bagi pendampingan desain: latihan perlu menekankan alasan pemilihan teks dan visual, bukan hanya langkah penggunaan aplikasi. Bukti yang tersedia belum cukup untuk menyimpulkan peningkatan keterampilan praktik atau dampak terhadap pembelajaran siswa. Tindak lanjut melalui penilaian draf dan karya revisi, dokumentasi umpan balik, serta pemantauan penggunaan poster di sekolah diperlukan untuk menguji keberlanjutan manfaat pelatihan.

5. Daftar Pustaka

Bly, R. W. (2020). *The copywriter's handbook: A step-by-step guide to writing copy that sells* (4th ed.). Holt Paperbacks.

Deng, J. (2023). A multimodal discourse analysis of posters based on visual grammar. *International Journal of Linguistics*, *15*(6). https://doi.org/10.5296/ijl.v15i6.21560

Kurli, A., Anugerah, A. D., Hidayat, Putra, D. F., & Riady, R. (2024). Pelatihan desain grafis untuk membekali siswa SMKN 1 Kalianget dalam kegiatan komunikasi pemasaran. *Abhakte Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(1), 19–29. https://doi.org/10.24929/abhakte.v2i1.3457

Robert, B. (2020). *The copywriter's handbook: A step-by-step guide to writing copy that sells (4th ed.). Holt Paperbacks.* Holt Paperbacks.

Septiawati, S. T., Kuswanto, Yaohanita, E., Syafi'i, I., & Astutik, N. F. W. (2024). Workshop pengembangan desain motif Batik Tanjung dengan menggunakan aplikasi digital. *Abhakte Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(2). https://doi.org/10.24929/abhakte.v2i2.3835

Sudriyanto, Malik, K., & Jamal. (2025). Empowering Gen-Z: Pelatihan digital marketing berbasis AI untuk siswa SMK Nurul Jadid Paiton Probolinggo. *Abhakte Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(1), 1–7. https://doi.org/10.24929/abhakte.v3i2.4140

Wicaksono, A. R., Winarno, W. W., & Sunyoto, A. (2015). *Perancangan Dan Implementasi E-Learning Pendukung Project Based Learning*.

Wisanti, Indah, N. K., & Putri, E. K. (2024). Scientific digital poster assignments: Strengthen concepts, train creativity, and communication skills. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, *13*(2), 1035–1044. https://doi.org/10.11591/ijere.v13i2.25909