

Perancangan Desain Presentasi, Kunci Komunikasi Efektif dalam Pendidikan dan Dunia Kerja.

Dzikry Fakhruallah^{a)} dan Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds²⁾

¹ Desain Grafis, Vokasi, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia.

² Desain Grafis, Vokasi, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia.

^{a)}Corresponding author: dzikry.22072@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Magang Praktik Kerja merupakan bagian penting dari pendidikan kejuruan yang menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik di dunia kerja. Bagi mahasiswa Desain Grafis Universitas Negeri Surabaya (UNESA), program magang adalah persyaratan kelulusan yang memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan profesional dan meningkatkan daya saing. Desain grafis, sebagai proses komunikasi visual, memiliki peran penting dalam berbagai bidang. Desain template presentasi adalah salah satu contohnya, yang sangat dibutuhkan dalam dunia bisnis dan pendidikan. Studio Desain Pin Academy di Malang hadir sebagai wadah pelatihan desain grafis yang berfokus pada produksi template presentasi berkualitas tinggi. Melalui pelatihan ini, peserta tidak hanya menguasai keterampilan teknis, tetapi juga soft skills yang penting di dunia kerja. Pin Academy berkontribusi dalam mencetak desainer grafis profesional yang siap menghadapi tantangan industri kreatif.

Kata Kunci: Desain Grafis, Template Presentasi, Komunikasi, Pin Academy.

Pendahuluan

Salah satu bentuk bahasa grafis yang juga menggunakan simbol-simbol telah digunakan oleh manusia sejak zaman prasejarah. Hal tersebut terlihat dari beberapa temuan yang memperlihatkan kebiasaan mereka dalam menggunakan bekas-bekas telapak kaki hewan yang tertinggal di permukaan tanah berlumpur sebagai petunjuk atau informasi. Kebiasaan itu dilakukan ketika mereka sedang berburu, sehingga bekas jejak kaki (telapak) hewan tersebut berfungsi sebagai penunjuk arah sekaligus menunjukkan dari jenis apa hewan tersebut. Dengan demikian maka bentuk telapak kaki hewan yang tertinggal di tanah berlumpur tersebut sudah berfungsi sebagai simbol atau "sign" yang di dalam bahasa grafis termasuk dalam kategori fungsi identifikasi. Kemudian apa yang dimaksud dengan desain grafis ini? *Graphic design is the business of making or choosing marks and arranging them on a surface to convey an idea* (Hollis, 1986).

Setiap perusahaan diperlukannya perilaku organisasi, dimana perilaku yang dibutuhkan jika ingin menjalin komunikasi yang baik antar individu maupun kelompok dan bisa memahami perilaku individu di dalam sebuah organisasi. Di era digital seperti saat ini, dimana tingkat persaingan bisnis yang sangat tinggi. Setiap perusahaan harus memperhatikan salah satu aspek yang sangat penting dan vital dalam sebuah manajemen perusahaan yaitu dalam bidang pemasaran. Dengan menggunakan konsep dan strategi pemasaran dalam menjalankan sebuah bisnis, maka akan lebih optimal dalam pengelolaan pemasaran yang terarah atau efektif. Sehingga,

dapat diharapkan dalam perusahaan bisa memaksimalkan pencapaian keuntungan baik profit maupun non profit secara maksimal dan bisa menghadapi persaingan yang ada sekaligus dapat meraih keberhasilan dalam bisnisnya bagi perusahaan yang bersangkutan. (Panca Windi Nofiani, Mansur Chadi Mursid, 2021).

Studio Desain Pin Academy merupakan studio desain grafis yang berlokasi di Malang dan berada di bawah naungan Studio Desain Pitstud. Didirikan pada awal tahun 2024, studio ini memiliki visi untuk memberikan pelatihan kepada masyarakat umum yang berminat belajar desain grafis, sekaligus membentuk desainer grafis yang memiliki kompetensi tinggi, baik dari segi *soft skill* maupun *hard skill*.

Kehadiran Pin Academy di industri desain grafis tidak hanya memberikan kontribusi dalam mencetak desainer-desainer muda yang berkualitas, tetapi juga menawarkan solusi kreatif melalui produk-produk desain yang mereka hasilkan. Studio ini memiliki beberapa toko di marketplace Envato Elements, seperti stdgaris, Pitstud_design, Kitpro, dan TokoPress. Toko-toko tersebut menawarkan berbagai produk kreatif, seperti *graphic template*, template presentasi, font, dan berbagai elemen desain lainnya.

Dalam era persaingan industri kreatif yang semakin ketat, Pin Academy hadir sebagai wadah yang tidak hanya memberikan pelatihan teknis, tetapi juga membekali peserta dengan keterampilan non-teknis yang dibutuhkan di dunia kerja. Fokus pada pengembangan *soft skill* dan *hard skill* menjadi kunci bagi Pin Academy untuk menghasilkan desainer grafis yang siap menghadapi tantangan industri.

Penggunaan PowerPoint membantu pembelajar bahasa dengan keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Komponen multimedia, latihan interaktif, dan informasi terstruktur di PowerPoint dapat secara signifikan meningkatkan berbagai kemampuan berbahasa, menurut sebuah penelitian berdasarkan tinjauan bibliografi yang mencakup sebagian besar literatur terkait. Kerangka teori yang menjelaskan manfaat penggunaan presentasi PowerPoint untuk meningkatkan pengajaran bahasa mencakup teori konstruktivisme, teori pembelajaran multimodal, dan teori beban kognitif. Oleh karena itu, teknik ruang kelas, lingkungan pembelajaran multimodal, dan peningkatan aksesibilitas harus dipertimbangkan sebagai subjek studi baru, menurut postingan tersebut. Salah satu saran yang dapat diberikan kepada guru adalah dengan memberikan presentasi interaktif yang melibatkan siswa. Selain itu, pendidik mungkin menggunakan keterampilan menggabungkan tugas yang melibatkan setiap siswa dan meningkatkan kompetensi bahasa mereka. Guru dapat membantu menciptakan lingkungan belajar mengajar yang inklusif dan produktif yang memenuhi kemampuan yang diperlukan untuk menyampaikan LSRW dengan menggunakan PowerPoint.

Metode

Peneliti terlibat langsung dalam tahapan pengumpulan data dan pengolahan data untuk perancangan Desain Presentasi. Sebagai kunci komunikasi efektif dalam dunia kerja atau pendidikan. Tahapan yang dimaksud meliputi pembahasan *brief*, asistensi dengan pihak Konsumen, hingga proses kesesuaian untuk hasil desain akhir yang optimal dan selaras. Pada pengerjaan Desain template presentasi ini diperlukan beberapa tahap untuk menciptakan *Design* yang menarik minat pembeli.

Table 1. Proses Pengerjaan

Diskusi	<i>Meeting</i> untuk membahas bagaimana konsep yang diinginkan dari <i>Project Manager</i> , juga pemberian <i>timeline</i> sampai tahap <i>upload</i> .
Referensi	Pembuatan Template Presentasi juga membutuhkan sumber inspirasi.
Eksekusi	Pada proses eksekusi terbagi menjadi 2 tahap, yaitu Pembuatan Layout dan pemberian Warna sesuai Tema yang diberikan oleh <i>Project Manager</i> .

Packaging	Setelah selesai mengerjakan, saya mengajukan hasil kerja untuk masuk ke <i>Packaging</i> , dan jika ada salah maka revisi, dan jika tidak maka lanjut <i>step</i> berikutnya.
Publishing	Ketika semua <i>step</i> sudah berhasil lolos, maka <i>step</i> terakhir yakni <i>publishing</i> di Market Envato Element.

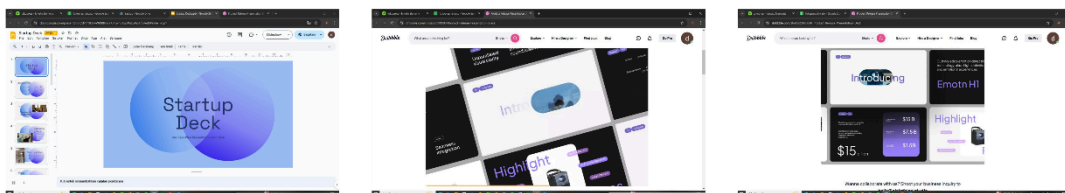
Hasil dan Pembahasan

Dari tahapan atau proses yang dikerjakan peneliti, telah disepakati poin poin utama dalam pengerjaan perancangan Design Template Presentation sebagai berikut,

Table 2. Poin Utama Desain

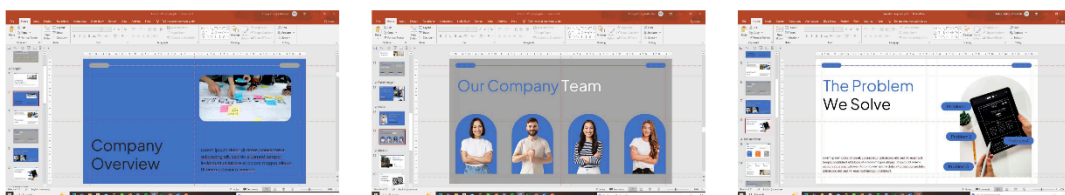
Warna	Kuning dan Hitam
Gaya Desain	Minimalist Modern
Sumber Referensi	Envato Element, Dribbble, Behance

Dengan poin utama desain yang telah disepakati antara peneliti dan narasumber, peneliti memulai tahapan mencari referensi postingan,

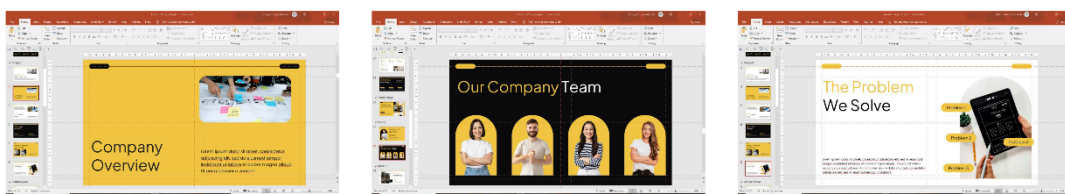


Gambar 1. Referensi Template Presentasi

Peneliti juga melakukan proses LayOuting dan melakukan Pemberian warna pada design Template Presentasi dengan penyesuaian referensi yang sudah ditentukan sebelumnya.

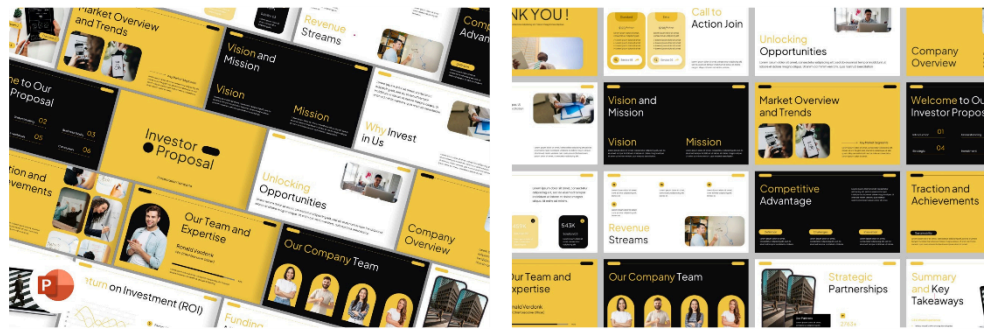


Gambar 2. Proses Layouting



Gambar 3. Proses Pemberian Warna

Setelah tahapan tahapan tersebut telah dilakukan, peneliti mulai membuat Preview template presentasi agar menarik konsumen di market place Envato Element.



Gambar 4. Hasil Preview Template Presentation

Penelitian ini merupakan salah satu hasil inovasi dalam pengembangan proyek pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam mendukung mobilitas akademik menjadi tolok ukur pencapaian kompetensi dan hasil pembelajaran dalam studi kasus produk inovatif MBKM yang telah memberikan dampak positif.

Kesimpulan

Perubahan signifikan dalam perilaku konsumen teknologi telah mengubah lanskap industri, menuntut bisnis untuk beradaptasi dengan strategi promosi digital yang efektif. Industri Kreatif Pin Academy adalah industri kreatif yang melakukan riset kepada para konsumen market place, dengan menyesuaikan kondisi yang *Up to Date* dengan memberikan hasil karya yang kreatif. Adapun tujuan magang merupakan jembatan yang menghubungkan antara teori dan praktik sekala kecil yang diperoleh di bangku kuliah dengan praktik di dunia profesional. Program magang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengasah keterampilan, memperluas jaringan profesional (networking) dan mempersiapkan diri menghadapi kompetisi di dunia kerja. Selama magang di Pin Academy, penulis mendapatkan pengalaman dan pengetahuan yang sangat berharga, baik dalam aspek teknis maupun non-teknis. Pengalaman ini juga menekankan pentingnya komunikasi, mengatur ego, responsibility dan konsisten dalam profesionalitas kerja.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan berharga tentang bagaimana desain grafis dapat diintegrasikan secara efektif dalam strategi pemasaran industry Desain Kreatif, khususnya dalam Desain Template Presentation. Temuan dari penelitian ini akan memberikan panduan bagi Pin Academy dan bisnis desain industry Kreatif lainnya dalam memanfaatkan desain grafis untuk meningkatkan daya tarik *Company*, memperluas jangkauan pasar, dan pada akhirnya meningkatkan pendapatan.

Daftar Pustaka

- Maharani Dewi, Anggraeni Dewi, Nofitri Rika. (2024), Pemanfaatan Artificial intelligence dalam pembuatan presentasi bagi guru-guru Brainfor Islamic School Kisaran. *Journal Of Indonesian Social Society*, (47).
- Dr. M. Vanisree, V. Mahitha, and S. Sri Prasanna Laxmi. (2024), *Innovative Approaches to LSRW Skills Development Using PowerPoint Presentations: A Review. Integrated Journal for Research in Arts and Humanities*, (186).
- Prasetyo Sofyan Mufti, Sanira Helda, Ismiyati Dian, Muhammad Karim Syaiful, (2022), DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA UNGKAP PERIKLANAN. *Jurnal Multidisiplin Ilmu* (1006).
- Windi Panca Nofiani, Chadi Mansur Mursid, PENTINGNYA PERILAKU ORGANISASI DAN STRATEGI PEMASARAN DALAM MENGHADAPI PERSAINGAN BISNIS DI ERA DIGITAL, *Jurnal Logistik Bisnis* (71).