

ANALISIS KAWASAN DESAIN DALAM PENINGKATAN KOMPETENSI MENDESAIN BAGI ANGGOTA UNIT DESAIN GRAFIS TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Rahmani¹, Novrianti², Mutiara Felicita A³, Alkadri Masnur⁴
^{1,2,3,4}Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
rahmaniani0107@gmail.com.

ABSTRACT

This study aims to analyze the role of the design domain in enhancing the design competencies of members of the Graphic Design Unit in the Educational Technology Study Program at Universitas Negeri Padang. This research employed a descriptive quantitative approach, with data collected through questionnaires distributed to all members of the Graphic Design Unit. The research variables consisted of the design domain, focusing on message design and learner characteristics, and design competency, which included work attitude, knowledge, skills, and creativity. The findings indicate that all indicators were categorized as high to very high. The message design indicator was classified as very high, with a mean score of 4.10 and a percentage of 82%. The learner characteristics indicator showed that students were able to integrate theory and practice and adapt designs to users' needs, with a mean score of 3.92 and a percentage of 78.40%, which falls within the high category. Furthermore, students' design competencies demonstrated substantial improvement, as reflected in their professional work attitude, which achieved a mean score of 4.23 and a percentage of 84.60%, categorized as very high. Technical skills mastery obtained a mean score of 3.99 and a percentage of 79.80%, categorized as high. In addition, creativity achieved a mean score of 4.21 and a percentage of 84.20%, which was categorized as very high. In conclusion, the design domain makes a significant contribution to improving students' design competencies. The Graphic Design Unit, as an organizational platform, also plays a strategic role in supporting the comprehensive development of students' skills in both academic and non-academic aspects.

Keywords: Design Domain, Competency, Graphic Design, Educational Technology.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran kawasan desain dalam meningkatkan kompetensi mendesain anggota Unit Desain Grafis Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa angket yang disebarakan kepada seluruh anggota Unit Desain Grafis. Variabel penelitian meliputi kawasan desain yang difokuskan pada indikator desain pesan dan karakteristik pengguna, serta kompetensi mendesain yang mencakup aspek sikap kerja, pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh indikator berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi. Indikator desain pesan menunjukkan bahwa termasuk ke dalam kategori sangat tinggi dengan rata-rata 4,10 dengan persentase 82%. Pada indikator karakteristik pengguna, mahasiswa mampu mengintegrasikan teori dengan praktik serta menyesuaikan desain sesuai kebutuhan pengguna dengan rata-rata 3,92 dengan persentase 78,40% dan termasuk ke dalam kategori tinggi. Selain itu, kompetensi mendesain mahasiswa menunjukkan peningkatan yang signifikan, ditandai dengan sikap kerja yang profesional dengan rata-rata 4,23 dengan persentase

84,60% termasuk ke dalam kategori sangat tinggi, penguasaan keterampilan teknis menunjukkan bahwa rata-rata 3,99 dengan persentase 79,80% termasuk ke dalam kategori tinggi, serta tingkat kreativitas dengan rata-rata 4,21 dengan persentase 84,20% termasuk ke dalam kategori sangat tinggi. Dengan demikian, kawasan desain memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kompetensi mendesain mahasiswa. Keberadaan Unit Desain Grafis sebagai wadah organisasi juga berperan strategis dalam mendukung pengembangan keterampilan mahasiswa secara komprehensif, baik dalam aspek akademik maupun non-akademik.

Kata kunci: Kawasan desain, Kompetensi, Desain Grafis, Teknologi Pendidikan

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai aspek pembelajaran, baik dari segi metode, media, maupun strategi penyampaian materi. Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara belajar mahasiswa. Mahasiswa tidak hanya dituntut untuk menguasai materi kuliah, tetapi juga harus memiliki kemampuan menggunakan teknologi untuk belajar, berkomunikasi, mencari informasi, dan menghasilkan karya digital (Novrianti, 2020). Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi bagian integral dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Dalam konteks ini, mahasiswa sebagai bagian dari sistem pendidikan dituntut untuk

memiliki kompetensi yang tidak hanya bersifat akademik, tetapi juga keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Salah satu keterampilan yang semakin penting untuk dikuasai adalah kemampuan dalam mendesain, khususnya desain grafis sebagai bentuk komunikasi visual. Mendesain merupakan kegiatan atau proses perencanaan atau perancangan suatu objek yang bertujuan agar objek itu menjadi sebuah karya yang memiliki nilai keindahan, fungsi dan berguna bagi semua orang (Mario, 2025).

Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan memiliki peran strategis dalam merancang, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, kemampuan mendesain menjadi salah satu kompetensi penting yang harus

dimiliki. Kompetensi mendesain tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat lunak desain, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap prinsip-prinsip desain, kreativitas, serta kemampuan menyampaikan pesan secara efektif melalui media visual. Dengan demikian, penguasaan kompetensi mendesain menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan dalam menghadapi tantangan dunia pendidikan dan dunia kerja yang semakin kompetitif. Mendesain adalah kegiatan mengatur unsur-unsur visual seperti teks, gambar, warna, ikon, tombol navigasi, animasi dan tata letak sehingga desain menjadi lebih efektif digunakan (Asmahi dan Novrianti, 2022).

Dalam kerangka teknologi pendidikan, kawasan desain merupakan salah satu domain utama yang berperan dalam merancang kondisi belajar yang optimal. Kawasan desain mencakup berbagai aspek, seperti desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran, serta pemahaman terhadap karakteristik peserta didik

atau pengguna. Desain pesan berfokus pada bagaimana suatu informasi dikemas dan disajikan agar mudah dipahami, menarik, dan mampu mencapai tujuan komunikasi. Sementara itu, pemahaman terhadap karakteristik pengguna menjadi penting agar desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan, latar belakang, serta preferensi audiens. Dengan kata lain, kawasan desain tidak hanya berorientasi pada aspek estetika, tetapi juga pada efektivitas komunikasi.

Namun demikian, dalam praktiknya masih ditemukan berbagai permasalahan yang menghambat optimalisasi kompetensi mendesain mahasiswa. Salah satu fenomena yang sering terjadi adalah kecenderungan mahasiswa menggunakan aplikasi desain berbasis template, seperti Canva, yang dinilai lebih praktis dan mudah digunakan. Meskipun memberikan kemudahan, penggunaan template secara terus-menerus dapat membatasi kreativitas dan inovasi mahasiswa dalam menghasilkan desain yang orisinal. Mahasiswa cenderung bergantung pada desain yang

sudah tersedia, sehingga kurang terdorong untuk mengembangkan ide-ide baru dan mengeksplorasi konsep desain secara lebih mendalam.

Selain itu, penguasaan aplikasi desain profesional seperti Adobe Illustrator, CorelDRAW, atau perangkat lunak desain lainnya masih tergolong terbatas. Hal ini disebabkan oleh persepsi bahwa aplikasi tersebut lebih kompleks dan membutuhkan waktu serta usaha yang lebih besar untuk dipelajari. Akibatnya, mahasiswa kurang termotivasi untuk mengembangkan keterampilan teknis yang lebih mendalam, padahal kemampuan tersebut sangat dibutuhkan dalam dunia kerja. Kondisi ini juga berdampak pada rendahnya kemampuan dalam mengkomunikasikan ide desain secara efektif kepada audiens.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu wadah yang dapat mendukung pengembangan keterampilan mahasiswa secara berkelanjutan, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Salah satu bentuk

wadah tersebut adalah organisasi atau komunitas mahasiswa, seperti Unit Desain Grafis. Organisasi ini berfungsi sebagai ruang belajar nonformal yang memungkinkan mahasiswa untuk mengasah kemampuan desain melalui praktik langsung, diskusi, berbagi pengalaman, serta kolaborasi dalam berbagai proyek. Melalui kegiatan tersebut, mahasiswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tambahan, tetapi juga pengalaman yang dapat meningkatkan keterampilan dan kepercayaan diri.

Keberadaan Unit Desain Grafis sebagai komunitas belajar memiliki peran penting dalam mendukung implementasi kawasan desain dalam konteks nyata. Kegiatan seperti sharing session, pelatihan desain, serta pembuatan proyek desain secara rutin dapat membantu mahasiswa dalam memahami konsep desain secara lebih mendalam dan mengaplikasikannya dalam praktik. Selain itu, interaksi antaranggota juga dapat mendorong terbentuknya sikap kerja yang profesional, seperti kemampuan bekerja sama, keterbukaan

terhadap kritik, serta tanggung jawab terhadap hasil kerja.

Dengan demikian, pengembangan kompetensi mendesain mahasiswa tidak hanya bergantung pada pembelajaran formal di dalam kelas, tetapi juga dipengaruhi oleh keterlibatan mahasiswa dalam organisasi atau komunitas. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*), di mana proses belajar tidak terbatas pada ruang kelas, tetapi dapat berlangsung melalui berbagai pengalaman dan interaksi sosial.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran kawasan desain dalam meningkatkan kompetensi mendesain anggota Unit Desain Grafis Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian teknologi pendidikan, khususnya dalam memahami peran kawasan desain dan organisasi mahasiswa dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi institusi

pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif serta mendukung pengembangan keterampilan mahasiswa secara komprehensif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis mengenai peran kawasan desain dalam meningkatkan kompetensi mendesain mahasiswa. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengukuran dan analisis data numerik yang diperoleh dari responden untuk kemudian dideskripsikan secara objektif.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anggota Unit Desain Grafis Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sebagai responden penelitian. Hal ini dilakukan untuk memperoleh gambaran yang menyeluruh mengenai kondisi sebenarnya di lapangan.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket (kuesioner) yang disusun berdasarkan indikator variabel penelitian. Variabel dalam penelitian ini terdiri atas kawasan desain sebagai variabel bebas yang mencakup desain pesan dan karakteristik pengguna, serta kompetensi mendesain sebagai variabel terikat yang meliputi sikap kerja, pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas. Angket disusun menggunakan skala Likert dengan lima pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, cukup setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan layak dan konsisten. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat ketepatan instrumen dalam mengukur variabel yang diteliti, sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi hasil pengukuran.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket kepada responden secara langsung maupun melalui media

daring. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menghitung nilai rata-rata (*mean*) pada setiap indikator dan mengkategorikannya ke dalam kriteria tertentu, seperti sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi.

Hasil analisis data selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel dan uraian deskriptif untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai kondisi variabel penelitian. Dengan demikian, metode penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi yang akurat dan objektif mengenai peran kawasan desain dalam meningkatkan kompetensi mendesain mahasiswa.

C. Hasil Penelitian

Berdasarkan tabulasi data skor total yang diperoleh dari seluruh responden, peneliti melakukan analisis statistika deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai distribusi kompetensi mendesain anggota Unit Desain Grafis yang bisa dilihat dari tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Ringkasan Statistika
Deskriptif Skor Total

No	Indikator	Mean	Persentase	Kategori
1	Desain pesan	4,10	82,00%	Sangat Tinggi
2	Karakteristik Client/pengguna desain	3,92	78,40%	Tinggi
3	sikap kerja	4,23	84,60%	Sangat Tinggi
4	pengetahuan, keterampilan, kepekaan	3,99	79,80%	Tinggi
5	kreativitas	4,21	84,20%	Sangat Tinggi

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran kawasan desain dalam meningkatkan kompetensi mendesain anggota Unit Desain Grafis (UDG) Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang. Data penelitian diperoleh melalui penyebaran angket kepada 22 anggota aktif Unit Desain Grafis yang telah menempuh mata kuliah Desain Grafis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kawasan desain berkontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi mendesain mahasiswa.

Berdasarkan karakteristik responden, anggota Unit Desain Grafis berasal dari beberapa angkatan yang masih aktif sebagai mahasiswa Teknologi Pendidikan. Dalam kegiatan mendesain, aplikasi yang paling banyak digunakan adalah Canva (55%), diikuti Adobe Illustrator (36%) dan CorelDRAW (9%). Mayoritas responden memilih Canva karena

lebih mudah digunakan, fleksibel, serta dapat diakses kapan saja. Namun, aplikasi profesional seperti Adobe Illustrator tetap digunakan untuk menghasilkan desain yang lebih detail dan berkualitas tinggi.

Pada aspek desain pesan, hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan responden berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi. Pemahaman terhadap prinsip dasar desain grafis memperoleh nilai rata-rata tertinggi (4,36) dengan kategori sangat tinggi. Selain itu, kemampuan dalam memilih warna yang sesuai dengan kebutuhan desain juga berada pada kategori sangat tinggi dengan nilai rata-rata 4,13. Sementara itu, kemampuan menggunakan font yang tepat dan menyesuaikan desain dengan pesan yang ingin disampaikan berada pada kategori tinggi. Secara keseluruhan rata-rata dari indikator Desain pesan adalah 4,10 dengan persentase 82% termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa anggota Unit Desain Grafis telah memiliki pemahaman yang baik mengenai unsur-unsur penting dalam komunikasi visual.

Pada aspek karakteristik pengguna atau klien, sebagian besar indikator berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Kemampuan menerapkan konsep desain grafis memperoleh nilai rata-rata 4,18, sedangkan kemampuan melakukan evaluasi dan refleksi terhadap hasil desain memperoleh nilai rata-rata 4,22. juga mampu menghubungkan teori dengan praktik desain secara baik. Secara keseluruhan rata-rata dari indikator karakteristik pengguna desain adalah 3,92 dengan persentase 78,40% termasuk ke dalam kategori tinggi. Namun, kemampuan menggabungkan elemen visual dan menyesuaikan desain dengan kebutuhan pengguna masih berada pada kategori tinggi sehingga masih memerlukan pengembangan lebih lanjut.

Pada aspek sikap kerja, hasil penelitian menunjukkan kategori sangat tinggi. Kemampuan bekerja sama dalam tim memperoleh nilai rata-rata tertinggi, yaitu 4,72. Selain itu, pemahaman mengenai pentingnya kreativitas dalam proses desain juga berada pada kategori sangat tinggi dengan nilai

rata-rata 4,68. Responden juga menunjukkan sikap terbuka terhadap kritik dan saran serta memiliki kemampuan yang baik dalam menghasilkan desain yang menarik. Secara keseluruhan rata-rata dari indikator sikap kerja adalah 4,23 dengan persentase 84,60% termasuk ke dalam kategori sangat tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa anggota Unit Desain Grafis memiliki sikap profesional yang mendukung peningkatan kompetensi mendesain.

Pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan kepekaan, sebagian besar indikator berada pada kategori sangat tinggi. Kemampuan menghasilkan ide-ide baru memperoleh nilai rata-rata 4,53, sedangkan upaya meningkatkan keterampilan mendesain memperoleh nilai rata-rata 4,50. Responden juga mampu mengidentifikasi elemen-elemen penting dalam desain dengan baik. Secara keseluruhan rata-rata dari indikator pengetahuan, keterampilan, kepekaan adalah 3,99 dengan persentase 79,80% termasuk ke dalam kategori tinggi. Meskipun demikian, kemampuan

menyampaikan ide desain kepada audiens dan kemampuan menghasilkan desain yang unik masih berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi visual masih perlu ditingkatkan.

Pada aspek kreativitas, hasil penelitian menunjukkan kategori tinggi hingga sangat tinggi. Pemahaman mengenai hak cipta dalam karya desain memperoleh nilai rata-rata tertinggi, yaitu 4,54. Selain itu, responden memiliki semangat yang tinggi dalam menyelesaikan desain serta mampu menjelaskan konsep desain yang dibuat dengan baik. Kemampuan berimajinasi, berinisiatif, dan bersikap optimis dalam menyelesaikan desain juga berada pada kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa anggota Unit Desain Grafis memiliki kreativitas yang baik dalam menghasilkan karya desain.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa kawasan desain yang diterapkan melalui kegiatan Unit Desain Grafis berperan penting dalam meningkatkan kompetensi mendesain mahasiswa Teknologi

Pendidikan. Peningkatan tersebut terlihat pada aspek desain pesan, pemahaman karakteristik pengguna, sikap kerja, pengetahuan dan keterampilan, serta kreativitas. Dengan demikian, Unit Desain Grafis dapat menjadi wadah yang efektif untuk mengembangkan kemampuan desain mahasiswa secara berkelanjutan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh gambaran mengenai peran kawasan desain dalam meningkatkan kompetensi mendesain anggota Unit Desain Grafis Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang. Secara umum, seluruh indikator dalam penelitian ini berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa kawasan desain memiliki kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi mendesain mahasiswa.

Pada indikator desain pesan, hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki pemahaman yang baik terhadap

prinsip dasar desain grafis, penggunaan tipografi, serta pemilihan warna. Nilai rata-rata yang berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi menunjukkan bahwa mahasiswa mampu mengelola elemen visual secara efektif dalam menyampaikan pesan. Hal ini sejalan dengan teori desain pesan yang menyatakan bahwa penyampaian informasi melalui media visual harus memperhatikan aspek kejelasan, daya tarik, dan kesesuaian dengan tujuan komunikasi. Dengan demikian, kemampuan mahasiswa dalam aspek ini menunjukkan bahwa mereka telah mampu mengimplementasikan prinsip-prinsip desain pesan dalam praktik.

Namun demikian, pada aspek penyesuaian desain dengan pesan, nilai yang diperoleh masih berada pada kategori tinggi, belum mencapai sangat tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun mahasiswa sudah mampu membuat desain yang menarik, masih diperlukan peningkatan dalam menyelaraskan antara elemen visual dan isi pesan agar komunikasi yang dihasilkan menjadi lebih efektif.

Pada indikator karakteristik pengguna, hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki kemampuan yang baik dalam menghubungkan teori dengan praktik serta menyesuaikan desain dengan kebutuhan pengguna. Hal ini sesuai dengan teori dalam teknologi pendidikan yang menekankan pentingnya pemahaman terhadap karakteristik audiens dalam proses perancangan desain. Desain yang baik tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga harus relevan dengan kebutuhan dan latar belakang pengguna.

Meskipun demikian, beberapa aspek seperti kemampuan menggabungkan elemen visual dan menyesuaikan desain secara spesifik dengan kebutuhan pengguna masih berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa perlu meningkatkan kepekaan terhadap detail kebutuhan audiens agar desain yang dihasilkan lebih tepat sasaran.

Selanjutnya, pada indikator kompetensi mendesain yang meliputi sikap kerja, pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas,

diperoleh hasil yang sangat baik. Pada aspek sikap kerja, mahasiswa menunjukkan kemampuan bekerja sama, keterbukaan terhadap kritik, serta kesadaran akan pentingnya kreativitas. Hal ini sejalan dengan teori kompetensi yang menyatakan bahwa sikap kerja merupakan bagian penting dalam mendukung keberhasilan seseorang dalam bidang profesional.

Pada aspek pengetahuan dan keterampilan, mahasiswa menunjukkan kemampuan yang tinggi dalam memahami elemen desain, meningkatkan keterampilan teknis, serta mengembangkan ide-ide kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak hanya terjadi di dalam kelas, tetapi juga melalui praktik langsung yang dilakukan dalam organisasi atau komunitas. Temuan ini memperkuat teori bahwa pengalaman belajar nonformal, seperti kegiatan organisasi, dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa secara lebih komprehensif.

Pada aspek kreativitas, mahasiswa menunjukkan kemampuan yang baik dalam menghasilkan ide desain, memahami konsep, serta memiliki

kesadaran terhadap etika desain, seperti hak cipta. Namun, beberapa aspek seperti inisiatif dan sikap optimis dalam menyelesaikan desain masih perlu ditingkatkan agar kreativitas mahasiswa dapat berkembang secara maksimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kawasan desain memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kompetensi mendesain mahasiswa, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Selain itu, keberadaan Unit Desain Grafis sebagai organisasi atau komunitas belajar juga memberikan kontribusi penting dalam mendukung pengembangan keterampilan mahasiswa. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa pembelajaran tidak hanya terjadi dalam lingkungan formal, tetapi juga melalui interaksi sosial dan pengalaman praktis di luar kelas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi antara kawasan desain dalam pembelajaran dan aktivitas organisasi mahasiswa mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dalam

meningkatkan kompetensi mendesain mahasiswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kawasan desain memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kompetensi mendesain anggota Unit Desain Grafis Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis yang menempatkan seluruh indikator pada kategori tinggi hingga sangat tinggi.

Pada aspek desain pesan, mahasiswa telah mampu memahami dan menerapkan prinsip dasar desain grafis, penggunaan tipografi, serta pemilihan warna secara tepat, sehingga mampu menyampaikan pesan secara efektif melalui media visual. Pada aspek karakteristik pengguna, mahasiswa juga menunjukkan kemampuan yang baik dalam menyesuaikan desain dengan kebutuhan audiens serta mengintegrasikan teori dengan praktik.

Selain itu, kompetensi mendesain mahasiswa yang meliputi sikap kerja, pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas menunjukkan hasil yang tinggi. Mahasiswa memiliki sikap kerja yang profesional, kemampuan teknis yang memadai, serta kreativitas yang berkembang melalui aktivitas praktik dan kolaborasi.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa kawasan desain tidak hanya berkontribusi pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotor mahasiswa. Keberadaan Unit Desain Grafis sebagai wadah organisasi turut berperan penting dalam mendukung pengembangan kompetensi mendesain mahasiswa secara komprehensif, baik melalui pembelajaran formal maupun pengalaman belajar nonformal.

Daftar Pustaka

- Asmahi, Muhammad I. A dan Novrianti. (2022). *Pengembangan Desain Pesan Podcast Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP*. Jurnal Inovtech.
- Asmoro, Siwi Widi dan Joko, Pramono. (2019). *Desain Media Interaktif SMK/MAK XII: Kompetensi*

- Keahlian Multimedia Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika*. Yogyakarta: Andi.
- Bahatmaka, A., et al. (2023). *Pelatihan Software Rhinoceros Dan Maxsurf Untuk Meningkatkan Kompetensi Desain 3d Pengrajin Kapal Tradisional Di Pesisir Pekalongan*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(3), 1991.
- Daengs, Achmad. (2022). *Membangun Kinerja Karyawan Berbasis Kompetensi*. Surabaya: Unitomo Press.
- Ferdiansyah, Handy et al. (2022). *Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (Sebuah Pengembangan Media Pada Sekolah Kejuruan)*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Harsari, Nadhira, et al. (2024). *Dasar-Dasar Desain Grafis: Teori dan Panduan Dasar bagi Pemula*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hermawan, Iwan. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methode*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.
- Hidayatullah, M. A., Girindraswari, N. A., & Sundari, U. Y. (2023). *Pemanfaatan Teknologi dan Desain untuk Pengembangan Referensi Pembelajaran Nirmana Trimatra untuk Peningkatan Kompetensi Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Prodi Sendratasik UPR)*. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(3), 204–213.
<https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i3.1400>
- Iswahyudi, Muhammad Subhan et al. (2023). *Dasar-Dasar Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Jamaldi, Agus et al. (2021). *Peningkatan Kompetensi Desain Bagi Guru SMK Menggunakan Software Solidworks*. *Jurnal Abdi Masya*, Vol 1(2): 66.
- Kompri. (2017). *Standarisasi Kompetensi Kepala Sekolah: Pendekatan Teori Untuk Praktik Profesional*. Jakarta: Kencana.
- Lubis, Achmad Syahputra dan Sulaiman. (2024). *Pengembangan Soft Skill Pada Mahasiswa*. Bali: Penerbit Intelektual Manifes Media.
- Mario, Gilang. (2025). *Visual Insight Pendidikan Seni Rupa*. CV Ananta Vidya: Yogyakarta.
- Meliyawati. (2023). *Media Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish Digital.
- Mesra, Romi, et al. (2023). *Teknologi Pendidikan*. Banten: PT Sada Kurnia Pustaka.
- Moleong, Lexy J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Montoya, F., Nugraha, G., Humainah, R. F., Anggraeni, D., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2024). *Peningkatan Kompetensi dan Kesadaran Siswa Melalui Inovasi Pelatihan Desain Grafis, Office, dan Training Motivasi Pada Program PLP SMKN 1 Ciruas*. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa*, 2(4), 325–333.

- Mulyana, I., Agung P., Mohamad, I. (2019). *Buku Ajar Desain Grafis dan Multimedia: Teori dan Implementasi*. Bogor: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pakuan.
- Murtiningsih, Siti. (2024). *Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Narulita, Sari et al. (2019). *Pengembangan Kompetensi Guru dalam Pembelajaran PAI bagi Generasi Z*. Jurnal Publikasi Pendidikan, Vol 9(3): 218.
- Novrianti, N., Darmansyah, D., & Yeni, F. (2020). *Model kompetensi digital mahasiswa dalam sistem pembelajaran jarak jauh*. E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 8(2).
- Permana, F., & Hafil, M. (2020). *Empat Kunci Keberhasilan Dakwah*. Retrieved from Republika.co id.
- Purnomo, Alia Nutrisiany. (2018). *Dasar Desain Grafis untuk SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana.
- Seneru, Wistina, et al. (2024). *Perencanaan Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.
- Sinar. (2023). *Kompetensi Pedagogik: Upaya Menguasai Karakteristik Peserta Didik*. Yogyakarta: CV Bintang Semesta Media.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Syarweny, Narulita, et al. (2024). *Buku Ajar Manajemen Kinerja*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Utama, Zahera Mega. (2020). *Manajemen Sumber Daya Manusia: Konsep Dasar & Teori*. Jakarta: UNJ Press.
- Wardaya, Marina. (2023). *Buku Ajar Mengenal Dasar Desain*. Surabaya: Penerbit Universitas Ciputra.
- Wibisono, Hendar Ahmad, et al. (2023). *Pengantar Teknologi Pendidikan*. Sukoharjo: Penerbit Pradina Pustaka.