

- Pemanfaatan Desain Komunikasi Visual Untuk Mendukung Edukasi Dan Kreativitas Di Desa Buncitan: Studi Kasus Program KKN

Genduk Ayu Sugma Rahayu ^{1*}, Nadhifah Adya Mahatri ², Erisa Andriana Wibowo ³, Mustika Dynasty Subiakto ⁴, Divozola Angracio Syalvano ⁵, Sri Wulandari ⁶

¹ Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

² Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

³ Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

⁴ Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

⁵ Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

⁶ Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

¹ 21052010165@student.upnjatim.ac.id*

Abstrak

Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilaksanakan di Desa Buncitan bertujuan untuk memperkuat edukasi dan kreativitas masyarakat melalui integrasi desain komunikasi visual dalam berbagai aspek kehidupan desa. Program ini berfokus pada penciptaan identitas visual, penyediaan media promosi berbasis komunitas, serta penyelenggaraan pameran tematik yang melibatkan partisipasi aktif warga. Dengan menerapkan metode survei, pelatihan, dan kolaborasi dengan komunitas lokal, program ini berupaya menggali potensi sosial dan budaya desa serta meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai pentingnya media kreatif sebagai alat komunikasi yang efektif. Pembuatan mural edukatif, desain merchandise yang mengangkat kearifan lokal, serta pelatihan media digital menjadi bagian dari strategi implementasi yang dirancang untuk memberikan manfaat jangka panjang bagi masyarakat. Hasil dari program ini menunjukkan adanya peningkatan kesadaran dan apresiasi masyarakat terhadap peran desain komunikasi visual dalam edukasi dan promosi potensi lokal. Penggunaan elemen visual yang relevan terbukti mampu memperkuat daya tarik informasi, meningkatkan interaksi sosial, serta membuka peluang ekonomi berbasis kreatif. Lebih dari itu, keterlibatan mahasiswa dalam program ini juga memberikan pengalaman langsung dalam penerapan teori desain dalam lingkungan nyata, memperkaya wawasan mereka terhadap dinamika sosial dan kebutuhan komunitas.

Progress Artikel

Dikirim 2025-04-01

Revisi 2025-05-09

Diterima 2025-05-15

Kata Kunci

Desain Komunikasi

Visual

Edukasi

Kreativitas

KKN

Desa Buncitan

1. Pendahuluan

Desa Buncitan di Kecamatan Sedati, Kabupaten Sidoarjo, memiliki potensi besar dalam pengembangan sosial dan budaya. Namun, keterbatasan akses terhadap media promosi modern menjadi tantangan utama dalam meningkatkan edukasi dan kreativitas masyarakat. Program KKN yang dilaksanakan oleh mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur bertujuan untuk mengatasi tantangan ini melalui pendekatan desain komunikasi visual.

Desain komunikasi visual merupakan disiplin ilmu yang menggabungkan elemen grafis, tipografi, ilustrasi, serta media digital untuk menyampaikan pesan secara efektif (Santosa, 2020). Desain komunikasi visual sangat akrab dengan kehidupan manusia. Desain komunikasi visual merupakan sebuah budaya yang benar-benar dihayati, bukan budaya dalam arti sekumpulan peninggalan masa lalu yang kini dikagumi. Bentuk, warna, dan gerakan masa lalu yang kini dikagumi sebagai benda asing yang terpisah dari manusia yang mengamatinya (Tinarbuko, 2015).

Sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat, program Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilaksanakan oleh mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur di Desa Buncitan berupaya menghadirkan pendekatan desain komunikasi visual sebagai alat untuk mendukung edukasi dan kreativitas masyarakat. Kegiatan utama yang dilakukan dalam program ini

mencakup pembuatan mural tematik yang berisi pesan edukatif, perancangan merchandise dengan elemen desain lokal, serta penyelenggaraan pameran karya yang melibatkan partisipasi aktif warga desa. Selain itu, program ini juga mencakup pelatihan media digital yang bertujuan untuk meningkatkan literasi teknologi masyarakat dalam memanfaatkan desain sebagai alat promosi dan edukasi.

Melalui integrasi metode survei, pelatihan, dan kolaborasi dengan komunitas lokal, program ini bertujuan untuk memberikan manfaat langsung kepada masyarakat serta menciptakan model pemberdayaan berbasis desain yang berkelanjutan. Hasil yang diharapkan dari implementasi program ini tidak hanya peningkatan kesadaran terhadap pentingnya media kreatif tetapi juga terbukanya peluang ekonomi berbasis kreativitas bagi masyarakat Desa Buncitan. Dengan demikian, program ini dapat menjadi contoh nyata bagaimana kolaborasi antara institusi pendidikan dan komunitas lokal dapat memberikan dampak yang positif dan berkelanjutan dalam pengembangan sosial dan budaya

1.1 Latar Belakang

Desa Buncitan, yang terletak di Kecamatan Sedati, Kabupaten Sidoarjo, memiliki potensi besar dalam pengembangan sosial dan budaya. Namun, keterbatasan akses terhadap media promosi modern masih menjadi tantangan dalam meningkatkan edukasi dan kreativitas masyarakat. Dalam era digital saat ini, pemanfaatan desain komunikasi visual dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi tantangan tersebut. Desain komunikasi visual merupakan disiplin ilmu yang menggabungkan elemen grafis, tipografi, ilustrasi, serta media digital untuk menyampaikan pesan secara efektif (Santosa, 2020). Melalui pendekatan ini, masyarakat dapat lebih mudah memahami informasi serta meningkatkan daya tarik promosi budaya dan ekonomi lokal.

Desain komunikasi visual tidak hanya sekadar elemen estetika, tetapi juga memiliki peran strategis dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Tinarbuko (2015), desain komunikasi visual adalah bagian dari budaya yang benar-benar dihayati, bukan sekadar warisan masa lalu yang kini hanya dikagumi sebagai benda asing. Dengan demikian, penerapan desain komunikasi visual dapat membantu masyarakat Desa Buncitan dalam menyampaikan pesan edukatif, mempromosikan potensi lokal, serta meningkatkan kreativitas melalui berbagai media yang lebih modern dan menarik.

Program ini dirancang dengan pendekatan desain komunikasi visual yang tidak hanya berfokus pada estetika, tetapi juga fungsionalitas dalam menyampaikan informasi dan membangun keterlibatan masyarakat. Melalui kegiatan seperti pembuatan mural edukatif, desain merchandise berbasis kearifan lokal, serta penyelenggaraan pameran tematik, program ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya media kreatif dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat, mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur melaksanakan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) dengan mengusung pendekatan desain komunikasi visual sebagai alat untuk mendukung edukasi dan kreativitas masyarakat. Program ini mencakup berbagai kegiatan, seperti pembuatan mural tematik yang berisi pesan edukatif, perancangan merchandise dengan elemen desain lokal, serta penyelenggaraan pameran karya yang melibatkan partisipasi aktif warga desa. Selain itu, dilakukan pula pelatihan media digital untuk meningkatkan literasi teknologi masyarakat dalam memanfaatkan desain sebagai alat promosi dan edukasi.

Pendekatan yang digunakan dalam program ini mengintegrasikan metode survei, pelatihan, dan kolaborasi dengan komunitas lokal. Tujuan utama dari program ini adalah memberikan manfaat langsung kepada masyarakat serta menciptakan model pemberdayaan berbasis desain yang berkelanjutan. Menurut Rustan (2008), desain grafis memiliki peran penting dalam membangun

identitas dan meningkatkan daya saing suatu produk atau komunitas. Oleh karena itu, melalui implementasi program ini, diharapkan masyarakat Desa Buncitan tidak hanya semakin menyadari pentingnya media kreatif, tetapi juga mampu memanfaatkannya sebagai peluang ekonomi berbasis kreativitas.

Melalui kolaborasi antara mahasiswa dan masyarakat lokal, program KKN ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek, tetapi juga membangun landasan bagi keberlanjutan inovasi berbasis desain di Desa Buncitan. Keberhasilan program ini diharapkan dapat menjadi model pemberdayaan komunitas melalui integrasi desain komunikasi visual dalam berbagai aspek kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat.

1.2. Tujuan Program KKN

Program KKN yang dilakukan mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur bertujuan untuk menjawab tantangan yang dihadapi oleh masyarakat Desa Buncitan. Program ini memiliki beberapa tujuan utama, di antaranya meningkatkan pemahaman masyarakat Desa Buncitan tentang pentingnya desain komunikasi visual dalam kehidupan sehari-hari, membantu masyarakat dalam memanfaatkan media kreatif sebagai alat promosi dan edukasi, serta mengembangkan kreativitas masyarakat melalui berbagai kegiatan berbasis desain, seperti mural edukatif, desain merchandise, dan pameran tematik. Selain itu, program ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital masyarakat agar lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dalam dunia desain, menciptakan model pemberdayaan berbasis desain komunikasi visual yang dapat diterapkan secara berkelanjutan di Desa Buncitan, serta memfasilitasi kolaborasi antara mahasiswa dan komunitas lokal dalam meningkatkan potensi ekonomi kreatif masyarakat desa.

Pendekatan yang digunakan adalah desain komunikasi visual, yang menawarkan solusi kreatif dan relevan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap media kreatif. Tujuan lain dari program ini adalah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan teori desain yang dipelajari dalam konteks nyata, sekaligus memperkenalkan teknologi digital kepada masyarakat

1.3 Ruang Lingkup Kegiatan

Ruang lingkup kegiatan dalam program ini meliputi beberapa aspek utama. Pertama, pembuatan mural edukatif yang berisi pesan-pesan penting terkait edukasi dan budaya lokal sebagai media penyampaian informasi kepada masyarakat. Kedua, desain merchandise dalam bentuk produk kreatif seperti gantungan kunci, tote bag, dan poster yang mengangkat identitas khas Desa Buncitan. Ketiga, penyelenggaraan pameran tematik yang menampilkan hasil karya mural dan merchandise sebagai bentuk apresiasi serta sarana edukasi bagi masyarakat.

Dengan adanya program ini, diharapkan masyarakat Desa Buncitan dapat semakin sadar akan pentingnya desain komunikasi visual dalam berbagai aspek kehidupan dan mampu mengimplementasikannya untuk mendukung perkembangan sosial, budaya, dan ekonomi lokal secara berkelanjutan.

Kegiatan utama dalam program ini mencakup beberapa elemen penting. Mahasiswa merancang mural, merchandise, dan media promosi lainnya yang bertujuan untuk mendukung edukasi masyarakat. Selain itu, diselenggarakan pameran tematik yang melibatkan partisipasi aktif masyarakat setempat. Sebagai tambahan, mahasiswa juga memberikan pelatihan media digital untuk meningkatkan keterampilan masyarakat dalam menggunakan teknologi, sekaligus mengadakan lomba mewarnai sebagai upaya menumbuhkan kreativitas anak-anak sejak dini. Penulisan Bulit tingkat dua

2. Metode

Dalam kegiatan secara keseluruhan, Metode pelaksanaan pada program Kuliah Kerja Nyata kepada masyarakat Desa Buncitan ini dilaksanakan dengan metode berikut:

2.1. Tahap Persiapan

Tim KKN memulai dengan survei kebutuhan masyarakat Desa Buncitan melalui wawancara dan observasi langsung. Data yang dikumpulkan digunakan untuk menyusun program kerja yang relevan dan berkelanjutan

2.2. Implementasi Program

1. Pengembangan Identitas Visual: Pembuatan desain mural.
2. Pameran Tematik: Menampilkan desain merchandise, seni grafis, dan fotografi.
3. Lomba Mewarnai: Melibatkan anak-anak untuk mendukung kreativitas sejak dini.

2.3. Peran dan Tugas Mahasiswa

Mahasiswa mempunyai andil yang cukup besar sebagai perencana, pelaksana, sekaligus fasilitator dan evaluator dalam pelaksanaan program-program KKN di Desa Buncitan. Pada tahap perencanaan, mahasiswa berperan dalam menyusun program kerja yang didasarkan pada hasil survei kebutuhan masyarakat, antara lain penciptaan mural, poster lomba, merchandise, dan media promosi lainnya. Perancangan ini dilakukan dengan menggandeng perangkat desa dan juga masyarakat untuk memaksimalkan program yang tepat sasaran dan berdampak positif.

Pada tahap implementasi, mahasiswa menjadi pelaksana utama dalam berbagai kegiatan, seperti menggambar mural, memandu lomba mewarnai, dan menyelenggarakan pameran seni. Mahasiswa juga bertugas sebagai fasilitator, yang mendampingi masyarakat dalam setiap kegiatan untuk menjamin keterlibatan aktif dan menumbuhkan rasa memiliki terhadap hasil yang dicapai.

Selain itu, mahasiswa bertugas melakukan pendokumentasian seluruh proses kegiatan dalam bentuk foto, video, dan laporan tertulis untuk keperluan evaluasi dan pertanggungjawaban. Pada tahap evaluasi, mahasiswa memiliki tanggung jawab untuk melakukan penilaian terhadap keberhasilan setiap program, memetakan kendala yang dihadapi, dan membuat pertimbangan untuk pengembangan program di kemudian hari.

2.4. Tahap Persiapan

Tabel 1. Tabel Pelaksanaan Kegiatan KKN

Minggu/tanggal kegiatan	Waktu	Durasi	Tempat
Minggu 1: 26 November–1 Desember 2024	09.00- 17.00 WIB/hari	8 jam/hari 48 jam/minggu	1. Dusun Buncitan, Buncitan, Kec. Sedati, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61253
Minggu 2: 2 Desember–8 Desember 2024	07.00- 13.00 WIB/hari	6 jam/hari 42 jam/minggu	1. Dusun Buncitan, Buncitan, Kec. Sedati, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61253

2.5. Evaluasi dan Refleksi

Setelah program selesai, tim melakukan evaluasi melalui diskusi dengan masyarakat dan perangkat desa untuk mengidentifikasi keberhasilan dan tantangan program. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar penyusunan laporan akhir.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil Implementasi

Program ini dihadiri oleh 30 pengunjung dari kalangan masyarakat umum serta pelajar, dan program ini menghasilkan berbagai media visual yang mendukung promosi dan edukasi di Desa Buncitan, seperti:

1. Mural bertema edukasi dan kreativitas.
2. Merchandise dengan elemen desain lokal.
3. Pameran karya seni grafis dan juga fotografi.

3.2. Diskusi

Kegiatan ini berhasil meningkatkan keterlibatan masyarakat dalam program edukasi berbasis desain. Kolaborasi antara mahasiswa dan masyarakat menciptakan suasana pameran yang interaktif. Namun, beberapa tantangan yang dihadapi meliputi keterbatasan waktu dan sumber daya. Meski demikian, program ini mampu memberikan dampak positif berupa ketertarikan warga dengan edukasi yang disampaikan melalui kreativitas seni

4. Penutup

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) berbasis desain komunikasi visual di Desa Buncitan merupakan langkah konkret dalam meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya media kreatif dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mengintegrasikan seni dan teknologi, program ini memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk lebih memahami dan memanfaatkan desain komunikasi visual dalam berbagai aspek, mulai dari edukasi hingga promosi ekonomi lokal.

Melalui serangkaian kegiatan yang telah dirancang, program ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek berupa peningkatan keterampilan masyarakat, tetapi juga membangun fondasi bagi inovasi berkelanjutan yang dapat diterapkan di masa depan. Dengan kolaborasi yang kuat antara mahasiswa dan komunitas lokal, diharapkan program ini dapat menjadi model pemberdayaan berbasis desain yang dapat direplikasi di daerah lain.

Keberhasilan program ini akan sangat bergantung pada keterlibatan aktif masyarakat serta kesinambungan upaya dalam menerapkan hasil yang telah dicapai. Oleh karena itu, evaluasi dan pengembangan program di masa depan menjadi aspek penting untuk memastikan dampak yang lebih luas dan berkelanjutan. Dengan demikian, program ini tidak hanya berkontribusi terhadap pengembangan sosial dan budaya masyarakat Desa Buncitan, tetapi juga menjadi inspirasi bagi penerapan desain komunikasi visual dalam pemberdayaan komunitas secara lebih luas.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Allah swt. karena telah memberikan rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan laporan dan kegiatan KKN di Desa Buncitan tepat waktu. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, perangkat Desa Buncitan, dan seluruh masyarakat yang telah mendukung program ini sehingga kegiatan dan pembuatan laporan dapat berjalan dengan lancar. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak yang terlibat dalam kegiatan program KKN di Desa Buncitan dan para pembaca baru kedepannya

Daftar Pustaka

Reza, R., Fikri, F., Khairul, K., Wawan, W., & Nurdin, N. (2024). Pemanfaatan desain grafis untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas di lingkungan pendidikan dan kewirausahaan. *Jurnal Ilmiah Teknik Elektro Terapan*, 12(3S1).

Rustan, S. (2008). Layout dasar dan penerapannya. Gramedia Pustaka Utama.

Santosa, D. (2020). Komunikasi Visual dalam Pendidikan. Jakarta: Gramedia.

Tinarbuko, S. (2015). DEKAVE (Desain komunikasi visual). Media Pressindo.

Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur. (2024). Laporan Akhir KKN Desa Buncitan. Surabaya: Fakultas Arsitektur dan Desain.

Zulkarnaen. (2024). Penggunaan teknologi Canva for Education dalam meningkatkan kreativitas guru dalam pembuatan media pembelajaran: Studi kasus di MIM Sidokerto. Laporan Pengabdian Masyarakat, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Submission Address : <https://ardvis.upnjatim.ac.id/index.php/ardvis/about/submissions>