

DESAIN PHOTO BOOTH SEBAGAI MEDIA PENANAMAN NILAI KERJA KERAS UNTUK MENGEJAR CITA-CITA

Yayah Rukiah^{1*}, Syaiful Anwar²

Universitas Indraprasta PGRI¹, Universitas Indraprasta PGRI²

rukiah.yayah13@gmail.com^{1*}

Kata Kunci: Photo Booth; Kerja Keras; Cita-Cita

Abstrak: SMAN 1 Serang Baru terletak di kompleks perumahan Kota Serang Baru Blok E, Kelurahan Sukaragam, Kecamatan Serang Baru, Kabupaten Bekasi, Provinsi Jawa Barat. Pada dasarnya menyampaikan pesan dalam suatu kegiatan tidak selalu tersurat, tetapi bisa juga tersirat. Pendekatan yang ditawarkan dalam kegiatan ini adalah menyampaikan pesan secara tersirat. Dalam satu kesatuan kegiatan "AKSARA" diperlukan sebuah tempat untuk berfoto. Pertimbangannya adalah kebutuhan masyarakat dalam media sosial. Tidak bisa dipungkiri saat ini setiap aktivitas selalu didokumentasikan lalu diunggah di media sosial. Hal itulah yang menjadi pertimbangan untuk menyediakan photo booth. Konsep photo booth mempunyai pesan semangat untuk maju atau terbang yang tinggi dalam menggapai cita-cita atau kehendak yang mulia. Sudah menjadi suatu keniscayaan bahwasanya Lembaga Pendidikan harus mampu memotivasi masyarakat untuk selalu memberikan yang terbaik. Konsep photo booth dilambangkan dengan sayap dan warna emas. Sayap bermakna sanggup terbang untuk menggapai sesuatu. Warna emas bermakna sesuatu yang baik dan berharga. Jadi, pesan secara keseluruhan adalah masyarakat atau peserta didik harus mampu terbang atau mengejar yang menjadi kehendaknya dalam hal kebaikan atau sesuatu yang positif.

Keyword: Photo Booth; Hard Work; Goal

Abstract: SMAN 1 Serang Baru is located in the housing complex of Kota Serang Baru Blok E, Sukaragam Village, Serang Baru District, Bekasi Regency, West Java Province. When delivering a message, some activities are not always express, but can also be implied. The offers offered in this event convey the implied message. In one unit "AKSARA" activities, a place to take photos is needed. The consideration is the needs of the community on social media. It is undeniable that every activity is always documented and uploaded on social media. The thing that became a competition was to provide a photo booth. The concept photo booth has a message of enthusiasm to advance or fly high in reaching noble goals or objectives. It has become a necessity that Educational Institutions must motivate people to always give their best. The concept photo booth is symbolized by wings and gold. Important wings can fly to reach something. The color of gold is precious something good and valuable. So, as a whole, the community or students must be able to fly or struggle, which is their will in terms of benefits or something positive.



Diserahkan: 15 Juni 2022

Direvisi: 20 Juni 2022

Diterima: 25 Juni 2022

PENDAHULUAN

SMAN 1 Serang Baru terletak di kompleks perumahan Kota Serang Baru Blok E, Kelurahan Sukaragam, Kecamatan Serang Baru, Kabupaten Bekasi, Provinsi Jawa Barat. Diselenggarakan berdasarkan SK Pendirian Sekolah Nomor 421/Kep.15-Disdik/2007, tertanggal 6 Januari 2007. Adapun izin operasionalnya bernomor 421/Kep.15-Disdik/2007, tertanggal 6 Januari 2007. Status sekolah negeri dan NPSN-nya 20238568. Saat ini SMAN 1 Serang Baru terakreditasi "A". Kurikulum yang diterapkan saat ini adalah kurikulum 2013. Proses belajar-mengajar diselenggarakan dalam 5 hari kerja, Senin sampai dengan Jumat, menganut sistem belajar full day school. Program studi yang diselenggarakan adalah IPS dan MIPA.

SMAN 1 Serang Baru dalam kaitannya dengan pembinaan kesiswaan banyak membuat atau menyelenggarakan berbagai kegiatan. Hal itu dilakukan untuk mengeksplorasi potensi siswa dan sekaligus mempromosikan sekolah. Potensi yang dimaksud adalah aktualisasi atas pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran melalui pengelolaan kegiatan. Promosi sekolah menjadi suatu keniscayaan agar sebuah sekolah dapat dikenal masyarakat. Tanpa adanya promosi masyarakat tidak akan mengenal profil sekolah secara mendalam. Hal itu menjadi sangat penting karena terkait dengan masa depan anak untuk mengenyam pendidikan yang sesuai dengan potensi anak tersebut. Dengan banyaknya masyarakat yang mengenal profil sekolah, maka SMAN 1 Serang Baru sangat berpeluang untuk dibanjiri calon peserta didik. Dengan demikian, semakin banyak peserta didik, maka kebermanfaatannya sebuah sekolah terwujud, yaitu mencerdaskan anak bangsa.

Melihat dari pengalaman atau kegiatan yang sudah dilakukan, animo masyarakat atau lebih tepatnya warga sekolah, dalam hal ini sekolah menengah tingkat pertama sangat tinggi. Dengan seringnya mengadakan kegiatan, maka perlu adanya penguatan dalam kegiatan yang dilakukan, khususnya dalam hal materi dan pesan yang ingin disampaikan. Oleh sebab itu, perlu adanya jalinan kerja sama yang lebih luas kepada lembaga-lembaga atau profesional untuk memperdalam konten dalam setiap kegiatan yang tentunya disesuaikan dengan kebutuhan dan anggaran.

Dari pemaparan analisis situasi di atas, permasalahan mitra yang timbul adalah berkaitan dengan kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan yang dimaksud adalah pramuka. Pramuka di SMAN 1 Serang baru secara regular, setiap tahun, menyelenggarakan kegiatan kompetisi antarsekolah menengah pertama. Kompetisi-kompetisi yang sudah dilakukan seharusnya ada peningkatan terhadap substansi dari pesan yang ingin disampaikan. Kegiatan pramuka dengan tajuk "AKSARA" perlu adanya sebuah inovasi agar mampu memberikan motivasi kepada peserta. Jadi, kegiatan tersebut tidak hanya masalah kalah dan menang dalam berkompetisi, tetapi harus ada nilai yang dapat diambil dan dijadikan perhatian. Hal itulah yang seharusnya menjadi fokus penyelenggara, selalu menyisipkan pesan-pesan melalui segala media yang ada dalam kegiatan tersebut. Intinya, sarana dan prasarana tidak hanya sekadar pelengkap tanpa makna, tetapi mampu menjadi satu-kesatuan makna yang utuh. Contohnya, pada kegiatan lomba poster, tidak hanya menilai hasil karya siswa saja, tetapi harus ada edukasi bagaimana membuat poster yang baik. Hal itu dapat dilakukan dengan memberikan lokakarya atau bimbingan teknis oleh tenaga-tenaga profesional, seperti praktis atau dosen. Begitu pun penerapan prasarana yang lain,



seperti *photo booth*. Konsep *photo booth* harus punya pesan yang ingin disampaikan, tidak hanya sekadar lukisan atau gambar tanpa makna. Jadi, semua apa yang ada dalam kegiatan tersebut menjadi satu kesatuan untuk menyampaikan sebuah pesan besar.

Pada dasarnya menyampaikan pesan tidak selalu tersurat, tetapi bisa juga tersirat. Pendekatan yang ditawarkan dalam kegiatan ini adalah menyampaikan pesan secara tersirat. Dalam satu kesatuan kegiatan “AKSARA” diperlukan sebuah tempat untuk berfoto. Pertimbangannya adalah kebutuhan masyarakat dalam media social. Tidak bias dipungkiri saat ini setiap aktivitas selalu didokumentasikan lalu diunggah di media social. Hal itulah yang menjadi pertimbangan untuk menyediakan *photo booth*. Konsep *photo booth* mempunyai pesan semangat untuk maju atau terbang yang tinggi dalam menggapai cita-cita atau kehendak. Sudah menjadi suatu keniscayaan bahwasanya Lembaga Pendidikan harus mampu memotivasi masyarakat untuk selalu memberikan yang terbaik. Nantinya konsep *photo booth* dilambangkan dengan sayap dan warna emas. Sayap bermakna sanggup terbang untuk menggapai sesuatu. Warna emas bermakna sesuatu yang baik dan berharga. Jadi, pesan secara keseluruhan adalah masyarakat atau peserta didik harus mampu terbang atau mengejar yang menjadi kehendaknya dalam hal kebaikan atau sesuatu yang positif.

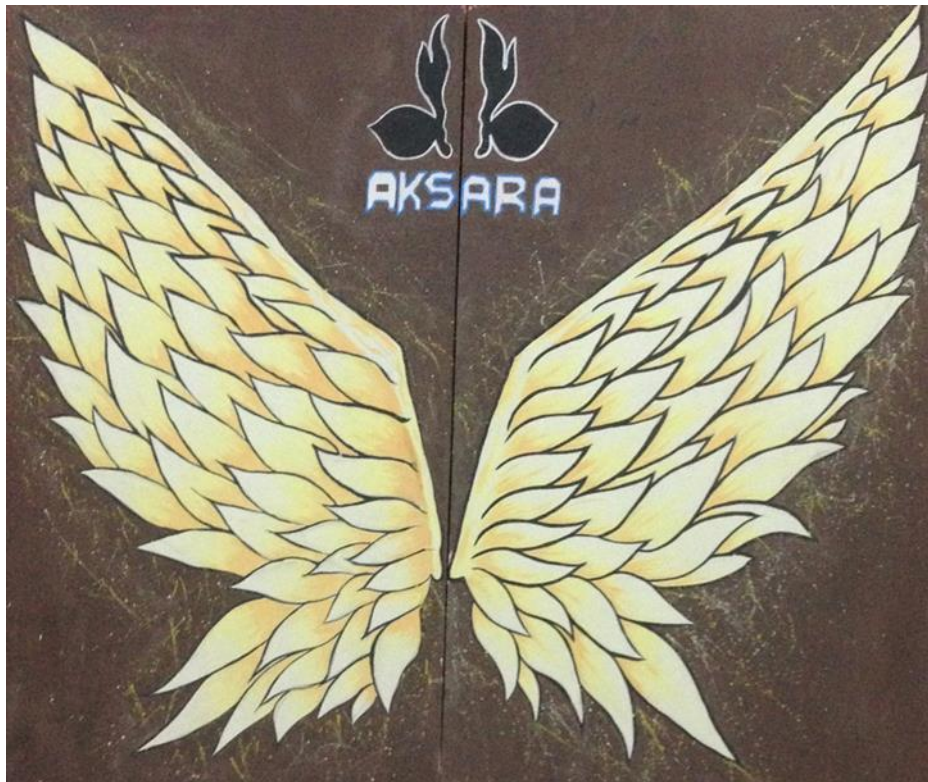
METODE

Berdasarkan permasalahan yang ada pada mitra, maka metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah dilakukan dengan berbagai tahap, yaitu:

1. Survei ke tempat mitra
Mengumpulkan data terkait dengan kegiatan yang dilakukan. Melakukan komunikasi dengan wakil kepala sekolah bidang kemahasiswaan dan ketua pelaksan.
2. Menentukan Media
Berdasarkan pemaparan dari pihak mitra, dilanjutkan dengan merumuskan konsep luaran dalam kegiatan. Disepakati bahwa kebutuhan dari mitra adalah *photo booth* dengan bahan triplek untuk menunjang kegiatan kepramukaan.
3. Merumuskan konsep
Setelah media sudah disepakati, maka langkah selanjutnya adalah membuat konsep untuk diaplikasikan dalam media *photo booth*.
4. Menyiapkan bahan-bahan
Bahan yang diperlukan dalam kegiatan adalah triplek, cat air, biang warna, dan kuas.
5. Pelaksanaan Pembuatan *photo booth*
Kegiatan inti ini dilakukan dalam waktu satu hari atau kurang lebih 12 jam. Adapun runtutan kegiatannya adalah:
 - a. Menyiapkan triplek
 - b. Memberikan cat dasar
 - c. Membuat sketsa
 - d. Pewarnaan
 - e. Pemasangan *photo booth*



HASIL



Gambar 1 Photo Booth

PEMBAHASAN

Photo Booth dirancang menggunakan konsep sebagai berikut:

Ilustrasi

Ilustrasi dalam bahasa Belanda (*ilustratie*) diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Rata-rata penggunaan ilustrasi dalam buku dalam bentuk gambar kartun (Nurhadiat dalam Destiadi dkk., 2018). Dalam definisi lain disebutkan kata ilustrasi bersumber dari kata (*illusion*). Sebagai bentuk pengandaian yang terbentuk dalam pikiran manusia akibat banyak sebab. Ilustrasi dapat tumbuh sebagai suatu ekspektasi dari ketidakmungkinan dan tak berbeda jauh dengan angan-angan, bersifat maya atau virtual. Ilustrasi dapat hadir dalam berbagai diverikasi. Bisa melalui lewat tulisan, gambar maupun bunyi (Fariz dalam Destiadi dkk., 2018). Ilustrasi merupakan elemen yang dirasakan paling penting sebagai daya tarik dalam perancangan buku. Ilustrasi akan membantu pembaca untuk berimajinasi sewaktu membaca buku ini, sehingga diharapkan agar pembaca seperti tidak merasa sedang membaca sebuah buku yang bertemakan sejarah. Kata ilustrasi bila dilihat dari bahasa Inggris *illustration*, memiliki arti gambar, foto, atau pun lukisan. Gambar ilustrasi adalah gambar yang menceritakan atau memberikan penjelasan pada cerita atau naskah tertulis. Ilustrasi dalam perkembangan secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai image bitmap hingga karya foto (Soedarso dalam Dias dkk., 2019).

Ilustrasi tidak mungkin dibuat tanpa memperhitungkan fungsi ilustrasi itu sendiri. Adapun fungsi ilustrasi, yaitu menarik perhatian orang, memudahkan memahami suatu keterangan, sebagai sarana untuk mengungkapkan ekspresi, memberikan gambaran terkait isi tulisan, dan sebagai nilai keindahan. Secara umum fungsi ilustrasi adalah:

Fungsi Deskriptif

Fungsi deskriptif ilustrasi adalah menggantikan uraian mengenai sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat yang panjang. Ilustrasi tersebut bertujuan guna melukiskan sehingga dapat lebih cepat serta lebih mudah untuk dipahami.

Fungsi Ekspresif

Fungsi ekspresif ilustrasi adalah menyatakan dan memperlihatkan sesuatu perasaan, maksud, situasi, gagasan, ataupun konsep yang sifatnya abstrak menjadi sesuatu yang nyata sehingga lebih mudah untuk dipahami.

Fungsi Analitis atau Struktural

Fungsi analitis ilustrasi yaitu suatu ilustrasi dapat menunjukkan rincian bagian-bagian dari suatu sistem ataupun benda atau suatu proses dengan detail, agar lebih mudah dipahami.

Fungsi Kualitatif

Fungsi kualitatif ilustrasi sering dipakai untuk membuat kartun, foto, daftar, tabel, simbol, gambar, sketsa, dan grafik.

Menurut Soedarso dalam Dias dkk. (2019), berdasarkan penampilannya gambar ilustrasi memiliki berbagai jenis, yaitu:

1. Gambar Ilustrasi Naturalis, yaitu gambar ilustrasi naturalis adalah gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan (realis) yang ada di alam tanpa adanya pengurangan atau pun penambahan.
2. Gambar Ilustrasi Dekoratif adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan (dibuat gaya tertentu sebagai *style*).
3. Gambar Kartun adalah gambar yang memiliki bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak-anak, komik, dan cerita bergambar.
4. Gambar Karikatur adalah gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh. Gambar ini banyak ditemukan di majalah atau koran.
5. Cerita Bergambar (Cergam) adalah sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik menggambar cergam dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik.
6. Ilustrasi buku pelajaran mempunyai fungsi untuk menerangkan teks atau suatu keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian. Bentuknya bisa berupa foto, gambar natural, juga bisa berbentuk bagan.
7. Ilustrasi khayalan adalah gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal). Cara penggambaran seperti ini banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, roman, dan komik.



Jenis ilustrasi yang digunakan dalam kegiatan ini adalah dekoratif. Dekoratif yang dimaksud adalah menghiasi tempat untuk berfoto/ *photo booth* dengan gambar sesuai gaya tertentu. Penggayaan ilustrasi dengan sayap burung yang menyimbolkan suatu sarana untuk menggapai sesuatu.

Warna

Warna merupakan elemen yang penting dari seni visual. Warna akan menunjukkan sifat dan *mood* dari sebuah entitas. Bayangkan saja jika dunia tanpa warna, tentu akan terlihat suram dan menyedihkan. Setiap warna yang ada di bumi ini memiliki psikologi warna tersendiri yang bisa menyimbolkan tentang perasaan atau makna tersendiri. Meskipun di beberapa negara simbol warna bisa mempunyai arti yang berbeda, tetapi sebuah warna bisa memiliki makna tertentu secara umum.

Warna adalah satu hal yang sangat penting dalam menentukan respons orang, karena warna adalah hal pertama yang dilihat oleh seseorang. Setiap warna memiliki kesan, makna dan psikologi yang berbeda-beda (Nugroho, 2008:1 dalam Ikawira dkk., 2014).

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, warna yang akan diaplikasikan dalam ilustrasi adalah warna cokelat, kuning emas, hitam, putih, dan biru. Warna cokelat menyimbolkan kegiatan pramuka. Pramuka identik dengan warna tersebut. Kuning emas bermakna hal yang sangat berharga atau sesuatu yang layak untuk digapai. Hitam, bermakna elegan atau tegas. Putih dan biru merupakan warna yang diambil dari *logotype* dari kegiatan "AKSARA".

Tipografi

Ada beberapa pengertian tentang tipografi, yaitu menurut Sihombing (2001: 58), tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi adalah sifat verbal dan properti visual dan efektif. Menurut Brewer (1971) "Tipografi dapat memiliki arti luas, yang meliputi penataan dan pola halaman, atau cetakan atau dalam arti yang lebih sempit hanya mencakup pemilihan, pengaturan, dan berbagai hal yang berkaitan dengan pengaturan jalur pengaturan huruf (set), tidak termasuk ilustrasi dan elemen lainnya, bukan surat di halaman dicetak". Menurut Dendi Sudiana Gambar adalah elemen grafis yang paling mudah dibaca, tetapi melalui kata-kata yang terdiri dari huruf oleh huruflah memandu pemahaman pembaca pesan atau ide (Sudiana, 2001). Tipografi yang digunakan adalah merupakan custom, mengambil dari logtype kegiatan "AKSARA".

SIMPULAN

Kegiatan atau kompetisi tidak hanya masalah kalah dan menang. Perlu adanya penguatan terkait pesan yang akan disampaikan. Penyampaian pesan tidak selamanya harus tersurat. Kadangkala pesan dapat disampaikan secara tersirat. Pesan pun tidak harus disampaikan dalam keformalan. Suasana yang santai dan menyenangkan justru akan efektif dalam menyampaikan pesan karena terkesan memanusiakan manusia. Dalam kegiatan PKM ini pesan disampaikan melalui sebuah ilustrasi dalam *photo booth*. Disimbolkan dengan sepasang sayap berwarna kuning keemasan dengan penegasan warna hitam di setiap helai bulunya. Makna yang terkandung adalah sebuah usaha untuk menggapai sesuatu yang mulia dengan cara yang elegan dan bermartabat.



UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) dan Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Indraprasta PGRI yang telah memfasilitasi kegiatan ini. Tidak lupa ucapan rasa bangga kepada mahasiswa yang membantu kegiatan ini sehingga kegiatan ini berjalan dengan lancar. Kegiatan ini didanai secara mandiri.

REFERENSI

- Brewer, R. (1971). *An approach to print: A basic guide to the printing processes*. London: Blandford Press.
- Data Pokok Pendidikan Dasar dan Menengah. (2019). SMAN 1 Serang Baru. Diakses dari <http://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id/sekolah/32A1AE594530AA3CA097>
- Destiadi, R., Susanti, K., & Anto, P. (2018). Eksperimen Perancangan Foto Ilustrasi Lema Bahasa Indonesia sebagai Bentuk Eksplorasi Kekayaan Bahasa. *Jurnal Desain*, 5(03), 258-267.
- Dias, D. N., Maeni, I. P., Ds, M., Abdillah, F., & Ds, M. (2019). *Pengkaryaan perancangan buku panduan traveling untuk calon traveler*. (Doctoral dissertation, Desain Komunikasi Visual). Diakses dari <http://repository.unpas.ac.id/40850/4/BAB%20II%20LANDASAN%20TEORI.pdf>
- Ikawira, E. Y. (2014). Penciptaan Buku Ilustrasi Legend Reog Ponorogo Sebagai Upaya Mengenalkan Budaya Lokal Kepada Anak-Anak. *Jurnal Art Nouveau*, 3(1), 56-64.
- Keputusan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Tahun 1983 tentang Susunan Organisasi dan Tata Kerja Jenis Sekolah

